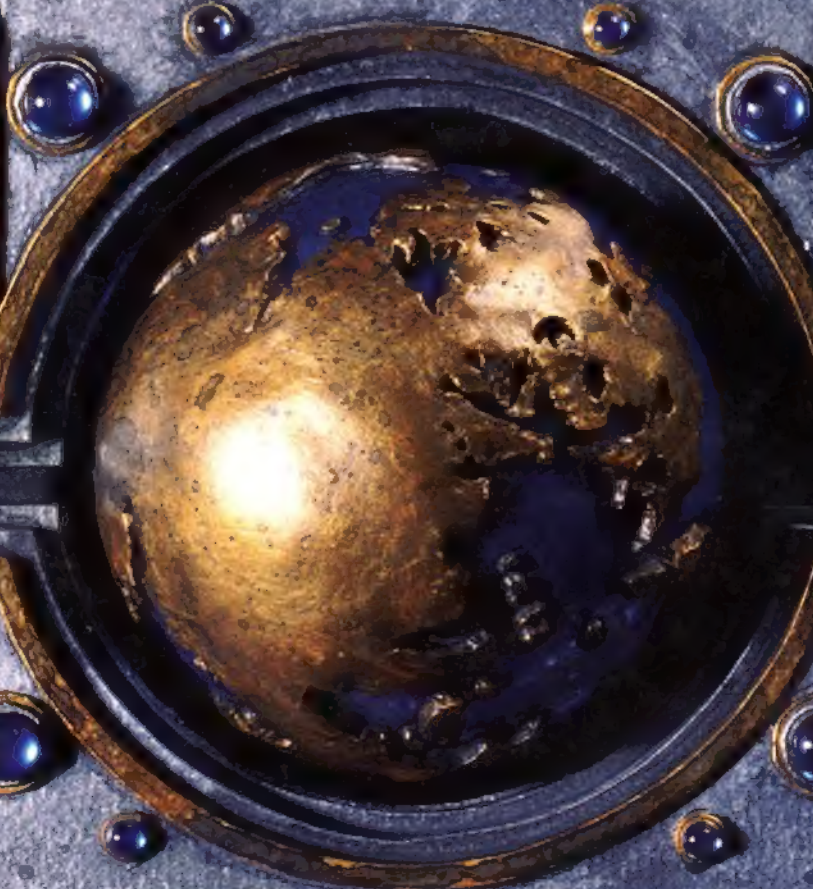




GUIDE DU MAÎTRE



LIVRE DE RÈGLES II
v.3.5



GUIDE DU MAÎTRE

Livre de règles II v.3.5

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS,
conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson.

Ce jeu WIZARDS OF THE COAST® ne comprend aucun *Open Game Content*.
Reproduction partielle ou totale interdite, sauf autorisation écrite. Pour plus d'informations
sur l'*Open Gaming License* et la *d20 System License*, rendez-vous à www.wizards.com/d20.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions ? 1-800-324-6496



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

Premier tirage français : octobre 2003

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, le logo du d20 System, DRAGON, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées, pour les États-Unis d'Amérique et les autres pays, de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribués sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribués sur le marché du livre aux États-Unis par St. Martin's Press. Distribués sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribués en France par Asmodee Éditions et Tilsit Éditions. Distribués dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par Fabrique Imprimeur.

Visitez notre site : www.asmodee.com

CRÉDITS

CONCEPTION DU GUIDE DU MAÎTRE
MONTE COOK

CONCEPTION DE LA 3^E ÉDITION DE D&D
MONTE COOK, JONATHAN TWEET,
SKIP WILLIAMS

CONCEPTION ADDITIONNELLE ET DIRECTION
PETER ADKISON, RICHARD BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN

R E L E C T U R E
JULIA MARTIN, JOHN RATELIFF

A I D E À LA R E L E C T U R E
DUANE MAXWELL, JEFF QUICK

D I R E C T I O N D E LA R E L E C T U R E
KIM MOHAN

D I R E C T I O N C R É A T I V E D E S R È G L E S D E
B A S E 3^E É D I T I O N
ED STARK

D I R E C T I O N D U D É P A R T E M E N T R & D J & R
BILL SLAVICSEK

D I R E C T I O N D E LA C R É A T I O N V I S U E L L E
JON SCHINDEHETTE

D I R E C T I O N A R T I S T I Q U E
DAWN MURIN

A R T I S T E S C O N C E P T U E L S D E D & D
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

C R É A T I O N D U L O G O D E D & D
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

I L L U S T R A T I O N D E C O U V E R T U R E
HENRY HIGGINBOTHAM

I L L U S T R A T I O N S I N T É R I E U R E S
LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER, JOHN FOSTER,
TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, WAYNE REYNOLDS,
ARNIE SWEKEL, KEVIN WALKER, SAM WOOD

C O N C E P T I O N G R A P H I Q U E
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD

T Y P O G R A P H I E
VICTORIA AUSLAND, ERIN DORRIES,
ANGELIKA LOKOTZ, NANCY WALKER

C A R T O G R A P H I E
TODD GAMEBLE

P H O T O G R A P H I E
CRAIG CUDNOHUFSEY

R E S P O N S A B L E D E LA G A M M E
RYAN DANCEY

D I R E C T I O N D E LA G A M M E
KEITH STROHM

D I R E C T I O N D U P R O J E T
LARRY WEINER, JOSH FISCHER

S P É C I A L I S T E D I G I - T E C H
JOE FERNANDEZ

S U I V I D E P R O D U C T I O N
CHAS DELONG

U N G R A N D M E R C I À :
CINDI RICE, JIM LIN, RICHARD GARFIELD,
SKAFF ELLIAS, ANDREW FINCH

R É V I S I O N D U G U I D E D U M AÎ T R E
DAVID NOONAN, RICH REDMAN

É Q U I P E D E R É V I S I O N D E D & D
RICH BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN,
RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS

C O N C E P T I O N A D D I T I O N N E L L E
GWENDOLYN F.M. KESTREL

R E L E C T U R E
BILL McQUILLAN, CAL MOORE, KATSUYO NAGASAWA

D I R E C T I O N D E LA R E L E C T U R E
KIM MOHAN

D I R E C T I O N C R É A T I V E
D E S R È G L E S D E B A S E 3^E É D I T I O N
ED STARK

D I R E C T I O N D U D É P A R T E M E N T R & D J & R
BILL SLAVICSEK

D I R E C T I O N A R T I S T I Q U E
DAWN MURIN

I L L U S T R A T I O N D E C O U V E R T U R E
HENRY HIGGINBOTHAM

I L L U S T R A T I O N S I N T É R I E U R E S
MATT CAVOTTA, ED COX, LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER,
JOHN FOSTER, JEREMY JARVIS, JOHN & LAURA LAKEY,
TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, RAVEN MIMURA,
WAYNE REYNOLDS, SCOTT ROLLER, BRIAN SNODDY,
ARNIE SWEKEL, SAM WOOD

C O N C E P T I O N G R A P H I Q U E
DAWN MURIN

C A R T O G R A P H I E
TODD GAMEBLE

S P É C I A L I S T E S D E P R O D U C T I O N G R A P H I Q U E
ANGELIKA LOKOTZ

P H O T O G R A P H I E
CRAIG CUDNOHUFSEY

V I C E - P R É S I D E N T E D E LA P U B L I C A T I O N
MARY KIRCHOFF

D I R E C T I O N D E LA G A M M E
ANTHONY VALTERRA

D I R E C T I O N D U P R O J E T S
MARTIN DURHAM

S U I V I D E P R O D U C T I O N
CHAS DELONG

A U T R E S C O L L A B O R A T E U R S
D U S E R V I C E R & D J & R :
PAUL BARCLAY, MICHELE CARTER, JENNIFER CLARKE WILKES,
BRUCE R. CORDELL, MIKE DONAIS, DAVID ECKELBERRY, SKAFF ELLIAS,
ANDREW FINCH, JEFF GRUBB, ROB HEINSO, GWENDOLYN F.M. KESTREL,
CHRISTOPHER PERKINS, CHARLES RYAN, MICHAEL SELINKER,
JONATHAN TWEET, JAMES WYATT

U N G R A N D M E R C I À :
MARY ELIZABETH ALLEN, STEPHEN RADNEY-MCFARLAND,
LIZ SCHUH, ANDY SMITH, MAT SMITH, ALEX WEITZ,
JEFFERSON DUNLAP

VERSION FRANÇAISE ORIGINALE

DIRECTION DU PROJET : AMBER FULLERTON

DIRECTION ARTISTIQUE : DAWN MURIN

TRADUCTION : ERIC HOLWECK

RELECTURE : HÉLOÏSE SAINT-JEAN

MAQUETTE : PIERRE ROSENTHAL

UN GRAND MERCI À : ESTELLE VAREILLES ET ANDRÉ FOUSSAT

VERSION FRANÇAISE RÉVISÉE

RÉVISION, TRADUCTION ET RELECTURE

OLIVIER 3.5 FANTON ET JÉRÔME 3.5 VESSIERE

MAQUETTE : THORFIN 3.5 BOULY

QUI REMERCIE TONTOR 3.5 DETECTOR

Table des matières

Introduction	4
Chapitre 1 : la partie	5
Qu'est-ce qu'un MD ?	5
Déterminer le type de partie	7
Exemple de partie	8
Faire jouer une séance	11
Chapitre 2 : utilisation des règles	19
Règles de déplacement	19
Déplacements et quadrillage	19
Déplacements en trois dimensions	20
Poursuite	20
Déplacement par case	20
Types de bonus	21
Combat	21
Ligne de mire	21
Début d'une rencontre	22
Nouveaux combattants	24
Le rythme du combat	24
Actions de combat	24
Jet d'attaque	26
Dégâts	26
Taille des armes	28
Armes à impact	28
Sorts de zone	28
Grandes et petites créatures au combat	28
Tests de compétence ou de caractéristique	30
Jets de sauvegarde	33
La magie	34
Décrire l'effet des sorts	34
Les sorts de divination	34
Créer de nouveaux sorts	35
Les récompenses	36
Les points d'expérience	36
Points d'expérience liés à l'aventure	40
Mort d'un personnage	41
Création d'un nouveau personnage	42
Chapitre 3 : aventures	43
La motivation	43
La structure	44
Les aventures liées à un site	46
Les aventures liées à un événement	47
La conclusion (?)	48
Les rencontres	48
Rencontres personnalisées ou d'ordre général	48
Facteur de puissance et niveau de difficulté	48
La difficulté	49
Des monstres plus puissants	50
Le lieu de la rencontre	50
Comportement et récompenses	50
Les trésors	51
Relier les aventures entre elles	56
Entre deux aventures	57
Le donjon	57
L'intérieur du donjon	59
Les murs	59
Les portes	60
Les salles	62

Les couloirs	63
Le décor	63
Éboulements	66
Éclairage	67
Pièges	67
Éléments d'un piège	68
Exemples de pièges	70
Conception d'un piège	74
L'écologie du donjon	76
Les animaux	76
Les monstres errants	77
Donjons aléatoires	78
Le niveau du donjon	78
Le plan et les notes	78
Éléments de donjon aléatoires	78
Exemple d'aventure	83
Profil de caractéristiques	85
Aventures en extérieur	86
Se perdre	86
Forêts	87
Marécages	88
Collines	88
Montagnes	89
Déserts	90
Plaines	91
Milieux aquatiques	92
Combats sous-marins	92
Le climat	93
Rencontres en extérieur	95
Aventures en milieu urbain	98
Restrictions martiales et magiques	98
Attributs urbains	99
Rencontres urbaines	101
Chapitre 4 : les personnages non joueurs	103
Le reste du monde	103
Classes de PNJ	107
Adeptes	107
Experts	108
Gens du peuple	109
Hommes d'armes	109
Nobles	109
Caractéristiques de PNJ	110
Attitude des PNJ	128
Savoir donner vie aux PNJ	128
Chapitre 5 : campagnes	129
Créer une campagne	129
Développer la campagne	130
Les personnages et le monde qui les entoure	131
La guerre et autres calamités	133
Considérations annexes	134
Création d'un monde	135
Bâtir un monde différent	144
Aventures dans les autres plans	147
Description des plans	151
Création d'une cosmologie	167
Chapitre 6 : les personnages	169
Valeurs de caractéristique	169
Races	170
Races exotiques	170
Modification des races classiques	171
Modifications par ajouts et soustractions	171
Restrictions de classe selon la race	171

Nouvelles races	171
Les monstres en tant que races	171
Classes	174
Modification des classes de personnage	174
Création de nouvelles classes	175
Classes de prestige	176
Archer-mage	176
Archimage	178
Arpenteur d'horizon	177
Assassin	180
Champion occultiste	184
Chevalier noir	182
Disciple draconien	185
Duelliste	186
Gardien du savoir	187
Hiérophante	188
Magicien Rouge	189
Maître des ombres	191
Mystificateur profane	192
Protecteur nain	193
Thaumaturge	195
Théurge mystique	196
Entraînement	197
Apprentissage des compétences et des dons	197
Apprentissage des nouveaux sorts	197
Acquisition des pouvoirs et aptitudes de classe	198
Temps de repos	198
Points de vie fixes	198
Création de personnages au-delà du niveau 1	198
Compagnons d'armes hors norme	199
Familiers	200
Montures	204
Compagnons animaux	205
Personnages épiques	205
Chapitre 7 : les objets magiques	211
Objets magiques, mode d'emploi	212
Description des objets magiques	215
Anneaux	216
Armes	219
Armures et boucliers	227
Baguettes	233
Bâtons	233
Objets merveilleux	235
Parchemins	257
Portions et huiles	263
Sceptres	264
Objets intelligents	268
Objets maudits	272
Artefacts	277
Création d'objets magiques	282
Matériaux spéciaux	283
Chapitre 8 : glossaire	289
Pouvoirs spéciaux	289
Liste des états préjudiciables	300
L'environnement	302
Accessoires	305
Index	317
Liste des encarts	319
Liste des tables numérotées	320

Introduction

Voici DUNGEONS & DRAGONS®, le jeu de rôle qui a créé le genre et reste la référence des univers fantastiques depuis plus de trente ans.

Il s'agit plus précisément du *Guide du Maître*. Cet ouvrage renferme toutes les informations dont le maître du donjon (MD) a besoin pour créer les aventures, narrer l'action, gérer les monstres et arbitrer les parties de DUNGEONS & DRAGONS. Avec le *Manuel des Joueurs* et le *Manuel des Monstres*, il constitue les règles fondamentales de D&D®.

LE MAÎTRE DU DONJON

Tout notre savoir en matière de D&D se trouve réuni dans les pages qui suivent. Que vous souhaitiez créer une aventure, une campagne ou un monde de jeu, ce guide deviendra votre meilleur allié.

Vous faites désormais partie d'un cercle très fermé. Tout le monde n'a pas le désir d'être MD ou la créativité nécessaire. C'est une tâche souvent exigeante, mais jamais une corvée. En fait, de tous les joueurs rassemblés autour de la table, vous avez sans doute le plus beau rôle, car c'est vous qui allez le plus vous amuser. Songez plutôt : en feuilletant le *Manuel des Monstres* ou les aventures officielles proposées par votre boutique préférée, c'est vous, et vous seul, qui décidez à quels périls les aventuriers du groupe devront faire face. Vous avez pour tâche de bâtir un monde entier et, cerise sur le gâteau, de jouer tous les personnages qui ne sont pas incarnés par les joueurs.

Pas de doute, c'est bon d'être MD.

MD et partie sont inextricablement liés, l'équation étant extrêmement simple : un bon MD est synonyme de bonne partie. Comme vous contrôlez le rythme de l'aventure, les rencontres et les personnages n'appartenant pas aux joueurs (PNJ), vous êtes en quelque sorte le metteur en scène décidant chaque scène de l'action. C'est très excitant, mais n'oubliez pas que cela constitue aussi une grande responsabilité. Si vous avez l'esprit créatif et si vous aimez jongler avec de nouvelles idées, vous êtes sans doute fait pour être MD.

POURQUOI UNE RÉVISION ?

Le nouveau DUNGEONS & DRAGONS a paru en l'an 2000. Pendant les trois ans qui ont suivi, et durant lesquels le système d20 a donné un coup de fouet à l'industrie du jeu de rôles, nous avons collecté des tonnes d'informations sur la manière dont le jeu est utilisé. Nous considérons que D&D est un jeu vivant qui évolue au fil du temps. Nous avons rassemblé les expériences d'autant de joueurs que possible. Nous avons utilisé toutes ces données pour refaçonner le jeu depuis ses fondations et incorporer les suggestions de tout le monde. Nous avons entendu ce que vous aviez à nous dire et nous y avons répondu avec enthousiasme afin d'améliorer le jeu et ce produit.

Si vous découvrez seulement maintenant D&D, nous vous souhaitons la bienvenue dans un monde merveilleux rempli d'aventure et d'imagination. Si vous connaissez déjà la version précédente de cet ouvrage, nous vous garantissons qu'il est un témoignage de notre engouement pour le jeu et son amélioration. Nous avons remanié l'errata, clarifié les règles, revu la présentation, et le résultat est encore meilleur qu'auparavant. Ce n'est cependant qu'une consolidation du système d20 et pas une nouvelle édition. Cette révision est compatible avec tous les produits existants et ceux-ci peuvent être utilisés avec la révision au prix de quelques altérations mineures.

Et en quoi le *Guide du Maître* a-t-il changé ? L'ensemble du livre a été poli et raffiné, en réponse à vos commentaires et pour refléter la façon dont vous jouez. Nous avons révisé les tables de rencontres et les règles de création d'objets magiques. Nous avons développé les règles de déplacement, augmenté le nombre de classes de prestige, ajouté des dizaines d'objets magiques et de propriétés spéciales et créé de nombreux outils visant à promouvoir un jeu en trois dimensions.

Jetez un coup d'œil, faites une partie. Nous pensons que vous aimerez le résultat.

Mais cela ne signifie pas que vous devez vous cantonner à ce rôle : certains MD aiment être joueurs de temps en temps, et la plupart des joueurs s'essayent un jour ou l'autre à l'art du MD.

COMMENT UTILISER CET OUVRAGE

Nul ne s'attend à ce que vous lisiez cet ouvrage de la première ligne à la dernière. En effet, il ne s'agit pas d'un roman. D'ailleurs, nous avons organisé les différents chapitres par thèmes afin que vous puissiez aller à l'essentiel. En outre, vous trouverez à la fin du guide un glossaire complet qui vous permettra de trouver l'information requise en quelques secondes.

Les chapitres couvrent les sujets suivants : gestion de la partie, décisions de jeu, écriture des aventures, construction d'une campagne, distribution de l'expérience et création d'objets magiques. Pour trouver le sujet de votre choix, reportez-vous à la table des matières et à l'index.

LE QUADRILLAGE

Le jeu D&D préconise l'utilisation de figurines, et les règles sont d'ailleurs écrites dans ce sens. Ce livre renferme donc un quadrillage et divers accessoires qui vous permettront de mieux visualiser l'action.

Le poster que vous trouverez à la fin de ce guide propose un quadrillage et un ensemble de pièces qui vous permettront de représenter les salles de votre donjon.

Les douze dernières pages de l'ouvrage (celles qui précèdent l'index) proposent tout un ensemble d'accessoires visuels qui vous aideront à jouer les rencontres sur le quadrillage :

- Six pages de schémas qui montrent les cases contenues dans des zones de taille et de forme différentes, sans oublier l'espace occupé et l'allonge des créatures selon leur taille.
- Six pages d'illustrations qui représentent différents éléments d'un donjon correspondant à l'échelle du quadrillage. Vous pouvez les découper ou les photocopier, et les placer sur le quadrillage, ce qui permettra aux joueurs de voir ce qui se trouve devant leurs personnages et de progresser au sein du donjon.

UN DERNIER MOT

Le pouvoir de créer des mondes, de contrôler des dieux ou des dragons et de diriger des nations entières est entre vos mains. Vous êtes le maître du jeu, et c'est de vous que dépendent les règles, les aventures que connaîtront les personnages et le plaisir que prendront les joueurs. Faites un usage avisé de votre pouvoir. Cet ouvrage vous montrera comment.

LE RÔLE DES ENCARTS

Au fil de votre lecture, vous découvrirez de nombreux encarts semblables à celui-ci. Les informations qu'ils renferment ne sont pas des règles à proprement parler, mais elles se révéleront aussi utiles qu'intéressantes. La plupart présentent en fait des options ou des précisions sur certains points de règles.

Option. Certains encarts proposent des options visant à adapter les règles du jeu à votre campagne.

Les règles de base présentées dans ce guide (c'est-à-dire toutes celles qui ne sont pas des options), s'appliquent à la campagne de fond de D&D. Si vous jouez au sein du RPGA® Network, il s'agit des règles que vous utilisez. En effet, un ensemble de règles standard rend le jeu à grande échelle possible.

Les coulisses de D&D. Certains encarts expliquent la raison d'être des règles. Voyez cela comme un aperçu des coulisses, du processus de création des règles. Si vous aimez bricoler les règles de D&D, ces encarts vous offriront conseils et inspiration lorsque vous adapterez le jeu à vos joueurs et à vous-même.

Illus. d'A. Swoekel



C'est autour du maître du donjon que gravite la partie. Si elle est réussie, ce sera grâce à lui ; si elle est ratée, ce sera de sa faute. Mais ne vous inquiétez pas, faire jouer une partie de D&D n'est pas aussi complexe que vous pourriez le croire (mais n'allez surtout pas le dire aux joueurs !).

QU'EST-CE QU'UN MD ?

Le maître du donjon doit concevoir l'aventure, la faire jouer et l'arbitrer, tout en facilitant la tâche des joueurs. Vous trouverez ses devoirs décrits ci-dessous. Concentrez-vous sur vos préférés, mais n'oubliez pas que les autres aussi sont importants.

PROPOSER DES AVENTURES

Votre rôle principal consiste à créer des aventures dans lesquelles les joueurs pourront incarner leurs personnages. Pour ce faire, vous devrez passer un temps considérable en préparation. Cela est vrai, que vous écriviez vous-même vos scénarios ou que vous utilisiez les aventures vendues dans le commerce.

Créer vos propres aventures

Il faut de nombreuses heures pour concocter une aventure, à tel point que nombre de MD avouent passer plus de temps à préparer leurs parties qu'à les faire jouer. Bien souvent, les mêmes reconnaissent d'ailleurs que c'est cet aspect du jeu qu'ils préfèrent. Créer des personnages, des lieux, des aventures et des problèmes que les aventuriers devront résoudre est en effet un excellent moyen de donner libre cours à sa créativité.

Les aventures sont tellement importantes dans l'univers de D&D que le *Guide du Maître* leur consacre un chapitre entier, le Chapitre 3.

Acheter les aventures du commerce

Si vous ne souhaitez pas créer vos propres scénarios, ou si vous n'en avez pas le temps, il existe un grand nombre d'aventures (également appelées « modules ») disponibles dans le commerce. Chacune se compose d'une histoire, de plans et de cartes, mais aussi des caractéristiques de tous les monstres et PNJ que les aventuriers peuvent rencontrer. Parfois, en faisant jouer une aventure écrite par un autre, vous vous apercevrez qu'elle présente des obstacles auxquels vous n'auriez pas forcément pensé vous-même.

Mais n'oubliez jamais que c'est vous qui faites jouer l'aventure. Cela signifie que vous pouvez modifier tout ce qui ne vous convient pas. En fait, de petits changements seront presque toujours inévitables pour intégrer le module à votre campagne. Par exemple, amusez-vous à remplacer l'ennemi suprême de l'aventure par un adversaire connu des personnages, ou à modifier l'introduction du scénario afin d'y impliquer plus étroitement les PJ.

ENSEIGNER LE JEU

Parfois, vous devrez également expliquer à des débutants comment jouer à D&D. Ne le prenez pas comme une punition, mais plutôt comme une fantastique occasion d'initier de nouveaux joueurs. Rappelez-vous qu'il est plus facile d'apprendre en compagnie de quelqu'un qui connaît déjà le jeu. Ceux qui découvrent les bases en compagnie d'un bon professeur ont de meilleures chances de pratiquer le jeu à long terme. Quant à vous, cela vous permet de former le type de joueurs avec qui vous souhaitez pratiquer.

Voici quelques conseils pour enseigner D&D aux débutants :

- Lisez le *Manuel des Joueurs* et apprenez les règles de création des personnages afin de pouvoir aider vos nouveaux joueurs. Demandez-leur quel type d'aventurier ils souhaitent incarner et montrez-leur les possibilités offertes par les règles. S'ils n'ont pas d'idée précise, décrivez-leur les différentes classes et races proposées avant de les laisser faire leur choix.
- Une fois les personnages créés, ne cherchez pas à enseigner la totalité des règles à vos joueurs. Pour le moment, ils ont juste besoin de savoir ce qui a directement trait à leurs PJ (comment les sorts fonctionnent, ce qu'est la CA, comment utiliser les compétences, etc.). Quant au reste, ils l'apprendront en cours de partie, quand la situation se présentera.
- Du moment que vous connaissez les règles, les joueurs n'ont qu'à se préoccuper de leurs personnages et de la façon dont ceux-ci réagissent aux problèmes que vous leur proposez. Demandez à chacun ce qu'il souhaite faire et traduisez cela en termes de jeu. Chaque fois qu'une nouvelle règle se présente, expliquez comment elle fonctionne. Par exemple, si un magicien essaye de lancer un sort ou si un guerrier se rue au combat, expliquez quel dé jeter, quels modificateurs appliquer et quel est le résultat. Au bout de deux ou trois fois, les joueurs sauront comment procéder sans avoir à vous demander.

CRÉER LE MONDE DE JEU

Le maître du donjon crée son monde de campagne, qui n'appartient qu'à lui. Même si vous utilisez le guide de *Greyhawk* ou celui des *Royaumes Oubliés*, les aventures se déroulent dans votre monde.

L'univers de campagne est plus qu'un cadre dans lequel se passent les aventures proposées aux personnages ; en fait, il comprend tout ce qui est extérieur aux PJ et à l'aventure en cours. Un monde bien conçu doit évoluer autour des personnages afin que ces derniers aient la sensation de faire partie d'un tout. Certes, les PJ sont importants, mais ils doivent comprendre que leur monde l'est plus encore.

Pour qu'un monde fictif soit crédible, il doit faire preuve de logique. Par exemple, quand les aventuriers retournent en ville acheter des provisions, il est normal qu'ils retrouvent les mêmes commerçants que la fois précédente. Bien vite, ils connaîtront le nom de la serveuse de l'auberge, et celle-ci se souviendra également d'eux. Cela étant, n'hésitez pas à surprendre vos joueurs de temps en temps. Alors qu'ils vont acheter des chevaux à leur écurie favorite, les personnages peuvent ainsi découvrir que l'ancien propriétaire est retourné dans sa ville natale et que c'est son neveu qui a repris l'affaire familiale. Ce genre de changements n'a rien à voir avec les aventuriers, du moins pas directement, mais les joueurs ne manqueront pas de les remarquer et de se dire que leurs PJ font partie d'un monde vivant, en pleine évolution, et qui n'existe pas juste comme cadre figé à leurs aventures.

Pour de plus amples informations concernant la gestion d'une campagne, reportez-vous au Chapitre 5.

PRENDRE LES DÉCISIONS

Une fois la partie commencée, c'est vous le patron. Cela ne signifie pas que vous pouvez dire aux joueurs quoi faire en dehors de l'univers du jeu, mais que vous êtes l'arbitre ultime en cas de désaccord au sujet des règles. Les joueurs expérimentés en ont conscience, tout comme du fait que vous pouvez éventuellement prendre une décision allant à l'encontre des règles. Les bons MD savent qu'il ne faut jamais modifier les règles sans avoir une excellente raison, de peur d'encourir le mécontentement des joueurs (nous y reviendrons ultérieurement).

Pour pouvoir assumer cette responsabilité, vous devez connaître les règles. Cela ne signifie bien évidemment pas que vous deviez mémoriser l'intégralité du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*, mais vous devez avoir une bonne idée de leur contenu, afin de trouver le plus rapidement possible le point de règle correspondant à la situation qui vous intéresse en cas de problème en cours de partie.

Bien souvent, vous vous trouverez face à un cas de figure qui n'est pas explicitement décrit dans les règles. Dans ce cas, c'est à vous de décider ce qui se passe. Quand cela se produit, réfléchissez aux points suivants :

- Intéressez-vous aux situations similaires détaillées dans un livre de règles et tentez d'extrapoler pour l'appliquer au cas qui vous préoccupe.
- Si vous devez inventer quelque chose, tenez-vous-y jusqu'à la fin de la campagne (on appelle cela une « règle maison »). De cette manière, les joueurs sauront que les règles sont logiques et que leurs personnages évoluent dans un monde cohérent plutôt que dans un univers chaotique soumis aux changements d'humeur de leur MD.
- En cas de doute, rappelez-vous de cette petite règle bien pratique : les conditions favorables confèrent un bonus de +2 à tout jet de d20, tandis que les conditions défavorables s'accompagnent d'un malus de -2. Vous constaterez bien vite que cette « règle secrète » permet de résoudre un grand nombre de problèmes en apparence insolubles.

Si vous trouvez une contradiction dans les règles, prenez en compte les données suivantes avant de faire votre choix :

- Une règle tirée du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* ou du *Manuel des Monstres* doit toujours être préférée à une règle provenant d'un autre ouvrage de règles. Ces trois livres constituent les « règles de base », pour la bonne et simple raison qu'ils forment les bases sur lesquelles le jeu est bâti.
- Une règle issue d'un livre de règles, quel qu'il soit, prend le pas sur une règle apparaissant dans une aventure publiée (à moins qu'elle ne s'applique dans un cas extrêmement précis, limité à l'aventure en question).
- Choisissez la règle que vous préférez et conservez-la jusqu'à la fin de la campagne. Une fois que l'on a commencé à appliquer une règle, il faut absolument s'y tenir.

FAIRE AVANCER LE JEU

Tous les joueurs contribuent au bon déroulement de la partie, mais c'est le MD, et lui seul, qui fait progresser l'aventure en attisant l'intérêt des joueurs. N'oubliez jamais qu'il vaut mieux prendre une décision rapide et poursuivre l'histoire plutôt que de passer des heures à rechercher un point de règle sans grand intérêt.

Mais même les meilleurs rouages finissent un jour par se gripper, et il se peut qu'une excellente partie n'arrive pas à avancer. Peut-être les joueurs ont-ils un peu trop l'impression de toujours faire la même chose, à moins que la séance se passe mal sans raison apparente. Cela arrive, c'est normal. Après tout, vous êtes humains, vos joueurs et vous ! Parfois, vous vous apercevrez qu'il vaut mieux annuler purement et simplement une séance pour ne pas risquer de nuire à la campagne.

Néanmoins, il existe plusieurs moyens pour qu'une séance mal engagée devienne mémorable, ou pour rendre tout son intérêt à une partie peu passionnante. Pensez à créer des aides de jeu d'aspect « ancien », en teignant du papier avec du thé ou du café et en le laissant sécher pour obtenir un ton parchemin du plus bel effet. Déchirez et froissez le papier obtenu avant de tendre aux joueurs la carte ou le message ainsi rendu plus « authentique ». Les vieilles pièces de monnaie, les cartes de tarot, ou un vieux livre écrit dans une langue étrangère font d'excellentes aides de jeu pour raviver l'intérêt des joueurs.

Les illustrations peuvent elles aussi avoir le même usage. Tous les produits de la gamme D&D s'accompagnent de superbes dessins et peintures. La couverture de l'un d'eux (ou une illustration intérieure) pourra vous procurer une aide de jeu visuelle que vous n'aurez qu'à montrer quand les personnages se trouveront confrontés à la situation. Les joueurs sont souvent dotés d'une imagination fertile, mais il arrive que le fait de voir la créature que leurs aventuriers affrontent (ou la pièce dans laquelle ils pénètrent) les aide à mieux se représenter la situation. Parfois, ces aides de jeu visuelles peuvent provenir de sources autres que les produits officiels : par exemple, des catalogues de bijoux ou des livres d'histoire contenant des photos de châteaux forts.

Il est évident que vous ne trouverez pas une illustration pour tous vos monstres, lieux et PNJ. C'est alors qu'il vous faudra recourir à vos talents de description. Ajoutez des myriades de petits détails aux

descriptions que vous faites aux joueurs. N'oubliez pas que vous leur servez en quelque sorte d'yeux et d'oreilles. Ainsi, « une salle sombre et humide dont les murs fissurés se couvrent de mousse » attirera davantage l'intérêt qu'une vulgaire « pièce de 3 mètres sur 3 ». Durant la partie, demandez-vous constamment ce que voient les personnages. Entendent-ils quelque chose ? Y a-t-il une odeur qu'ils peuvent percevoir ? Un courant d'air glacé qui pourrait remonter le long de leur échine... ou au contraire un souffle d'air chaud et humide qui les fait transpirer ?

Aucun joueur n'oubliera jamais une bataille incertaine se déroulant par une violente tempête sur un pont en train de s'affaïsser. L'action est le meilleur moyen de capter l'attention des joueurs. Toutes les scènes de la partie n'ont pas besoin d'être menaçantes, mais essayez de vous les représenter comme si vous voyiez un film ou si vous lisiez un bon roman. Les adversaires des aventuriers les couvrent d'injures, tandis que les monstres multiplient grimaces et grognements. Si un combat singulier contre un gnoll est excitant, imaginez ce qui se passerait si l'affrontement se déroulait sur une étroite corniche surplombant un lac de lave...

L'ambiance est un facteur secondaire, mais certains MD y portent un soin tout particulier. La musique est souvent un excellent moyen d'atteindre ce résultat. Là encore, on se rapproche des films, et l'on constate d'ailleurs que la plupart des MD qui ont recours à ce procédé passent des bandes originales de film, même si la musique classique ou d'ambiance permet également obtenir l'effet escompté suivant le cas de figure. Rappelez-vous toutefois que certaines personnes ont du mal à se concentrer en musique. Soyez attentif aux souhaits de vos joueurs, et évitez toute situation dans laquelle ils ne prendraient pas plaisir à jouer. Les figurines, un éclairage diffus et les effets sonores sont d'autres moyens de mettre les joueurs dans l'ambiance (si la porte de la pièce dans laquelle se déroule la partie grince, servez-vous-en quand les PJ ouvrent celle du donjon).

Beaucoup de MD aiment changer de voix quand ils interprètent des personnages différents. N'hésitez pas à vous entraîner à parler différemment ou à prendre des tics ; vos joueurs ne se souviendront que mieux des PNJ que vous leur présentez.

De temps en temps, mimer une action peut aider à faire passer une image qui n'existe que dans votre imagination. Si une vieille femme toute rabougrie marche courbée, montrez aux joueurs la façon dont elle se déplace. Si le plafond s'écroule sur les aventuriers, tapez du poing sur la table pour simuler le bruit. Si quelqu'un tend un objet à un personnage, faites de même avec le joueur concerné ; celui-ci vous répondra aussitôt en mimant ce que

fait son PJ. Vous pouvez également demander à un joueur dont l'aventurier est invisible de se cacher sous la table ou derrière un fauteuil afin qu'on ne le voie pas, mais qu'il puisse continuer à intervenir par la parole. Attention toutefois de ne pas trop en faire ! N'allez pas jusqu'à mimer les combats, ou quelqu'un pourrait écopier d'un œil au beurre noir !

Enfin, de temps en temps, surprenez vraiment vos joueurs. Le PNJ qu'ils prenaient pour leur ennemi est en réalité une licorne métamorphosée en humain et animée des meilleures intentions. Les indices qu'ils ont suivis dans l'espoir de trouver un trésor les ont en fait entraînés sur une fausse piste. Si les aventuriers sont sur le point de se faire attaquer par un géant du feu, décrivez la salle à voix basse, puis sautez sur vos pieds et élevez la voix lorsque le géant arrive. Vous pouvez parier que cela attirera l'attention de vos joueurs !

DÉTERMINER LE TYPE DE PARTIE

Le MD propose également des aventures à ses joueurs. Tout le monde contribue à créer l'univers de campagne, mais c'est vous qui décidez la manière dont la partie se déroule. Pour ce faire, le mieux est de définir ce que vous préférez, vos joueurs et vous. Il existe de nombreux styles de jeu différents. Plusieurs sont détaillés ci-dessous.

PORTE, MONSTRE, TRÉSOR

Les aventuriers enfoncent les portes, tuent les monstres et amassent les trésors. Ce type de jeu est simple, amusant et orienté vers l'action. On passe peu de temps à détailler la personnalité des PJ, à jouer les situations autres que les combats, ou à discuter de ce qui se passe en dehors du donjon, le lieu d'aventure par excellence.

Dans une telle partie, il vaut mieux que les personnages affrontent principalement des monstres malfaisants et que les PNJ qu'ils rencontrent soient d'alignement bon et disposés à les aider. Ne vous attendez pas à ce que les aventuriers se tourmentent quant aux implications morales liées à l'exécution d'un prisonnier ou l'invasion d'un repaire de gobelours. Ne vous préoccupez pas du temps passé en ville, ni de l'argent dépensé. Faites votre possible pour que les actions s'enchaînent avec un minimum de temps morts. Les personnages n'ont pas besoin de motivations plus élaborées que tuer des monstres et amasser les richesses.

Le style = porte, monstre, trésor...



Dans ce style de partie, les règles et l'équilibre des forces sont extrêmement importants. Si certains personnages sont plus puissants que d'autres, ils seront sans doute les seuls à jouer, et donc à s'amuser. Si vous appliquez ce type de jeu, réfléchissez longuement avant de modifier les règles de quelque façon que ce soit.

L'IMMERSION TOTALE

La ville franche de Faucongris est menacée par d'importantes tensions politiques. Les personnages doivent convaincre les membres du conseil d'aplanir leurs divergences, mais cela ne pourra se faire qu'une fois les revendications de chacun examinées avec soin. Ce style de jeu est extrêmement riche et passionnant. L'accent n'est pas mis sur les combats, mais sur la discussion et le développement de personnalités complexes. Plusieurs séances de jeu peuvent se dérouler sans que quiconque jette le moindre dé.

Dans ce type de partie, les PNJ doivent être aussi détaillés que les aventuriers (mais vous devez vous concentrer sur leurs motivations et leur personnalité plutôt que sur leurs caractéristiques). Prévoyez de longues digressions lorsqu'un joueur vous explique ce que son PJ cherche à faire, et pourquoi. Dans ce cas de figure, aller acheter des rations de survie et une longueur de corde peut être aussi important que de combattre les orques de la forêt voisine (et ne vous attendez pas à ce que les aventuriers aillent attaquer les orques en question, à moins de leur donner une excellente raison de le faire). Il arrive qu'un personnage agisse contrairement à l'avis du joueur qui l'incarne, tout simplement parce que le comportement choisi colle parfaitement à la personnalité du PJ. Les aventures sont principalement une suite de négociations, manœuvres politiques et autres interactions entre personnages. Les joueurs passent beaucoup de temps à discuter de « l'histoire » que vous êtes en train de créer collectivement.

Les règles sont moins essentielles dans ce style de jeu. Comme le combat n'est pas prédominant, on s'intéresse davantage à la personnalité de chacun. Les compétences sont plus importantes que les aptitudes martiales et, bien souvent, le degré de maîtrise n'est guère significatif. N'hésitez pas à modifier les règles afin de les adapter à votre partie. Peut-être aurez-vous même intérêt à simplifier le système de combat pour qu'il empiète le moins possible sur votre histoire.

LE MÉLANGE DES DEUX

La plupart des campagnes se rangent entre ces deux extrêmes. Elles comprennent beaucoup d'action, mais aussi une histoire et des interactions entre les personnages et les PJ. Les joueurs bâtissent une véritable personnalité à leurs aventuriers, mais ils apprécient aussi les combats. Proposez-leur un mélange des genres correspondant à leurs aspirations. Même au beau milieu d'un donjon, rien ne vous empêche de les mettre en présence de PNJ avec lesquels ils peuvent discuter ou à qui ils peuvent venir en aide.

CONSIDÉRATIONS ANNEXES

D'autres considérations peuvent également entrer en ligne de compte pour ce qui est du choix du style de jeu :

Campagne sérieuse ou comique. Le sérieux que vous accordez à l'aventure se retrouvera au niveau des joueurs. Les plaisanteries rendent le jeu plus distrayant, mais elles peuvent aussi nuire à l'histoire si elles sont trop nombreuses. Et si vous vous permettez quelques remarques amusantes en cours de partie, attendez-vous à ce que les joueurs en fassent autant.

De la même manière, si vos aventures et PNJ sont comiques, vous devez avoir conscience que cela change le ton de la partie. Si les PJ évoluent dans un monde où ils fréquentent un chien parlant nommé Pif et s'ils trouvent un armoir de contrôle des élémentaires de l'Air (au lieu d'un encensoir), ne soyez pas surpris si vos joueurs ne prennent pas la partie au sérieux.

Dans l'ensemble, nous vous recommandons de garder votre sérieux et d'éviter les plaisanteries. Les échanges entre joueurs devraient être suffisamment enjoués comme cela. Pour ce qui est des situations

auxquelles les personnages sont confrontés, l'humour risque d'avoir un effet plus négatif que positif (même s'il ne fait pas de mal, de temps en temps).

Noms. Accordez le même degré de sérieux de votre campagne aux noms des personnages. Tous les noms sont bien évidemment possibles, mais un groupe comprenant Bob le Guerrier, Aldorius Erappecorneille de la Chardonneraie et Gros-Balèze n'est guère crédible.

Personnages multiples. À vous de voir si chaque joueur peut éventuellement jouer plusieurs personnages et, si oui, si ceux-ci peuvent intervenir simultanément ou s'ils doivent se relayer. Généralement, il vaut mieux s'en tenir à un aventurier par joueur. Mais si les joueurs sont peu nombreux, vous pouvez éventuellement les autoriser à incarner plusieurs PJ chacun afin que le groupe comprenne au moins quatre membres.

RÉSULTAT DES COURSES

Vous êtes le boss, mais cela ne signifie pas que vous devez dire à chacun ce qu'il doit faire. Cela revient simplement à donner un ton aux parties, à déterminer où et quand se déroulent les aventures, et ce qui s'y passe. C'est tout !

EXEMPLE DE PARTIE

Un MD fait jouer leur première aventure à quatre joueurs. Les joueurs incarnent les personnages suivants : Tordek (guerrier nain), Mialyë (magicienne elfe), Jozan (prêtre humain) et Lidda (roublarde halfe-line). Les aventuriers recherchent les ruines d'un monastère abandonné, sur la foi de rumeurs indiquant que l'abbé aurait caché une fabuleuse opale de feu avant que l'édifice ne soit attaqué.

Après avoir exploré les ruines désertes du monastère, les personnages découvrent un escalier jonché de gravats qui s'enfonce dans les entrailles de la terre.

Tordek : Faisons encore un petit tour rapide dans les ruines.

MD : [Effectue quelques jets de dé, bien que sachant qu'il n'y a rien à découvrir au rez-de-chaussée.] Vous ne trouvez rien. Que faites-vous, maintenant ?

Jozan : Descendons !

Lidda : On commence par allumer une torche.

MD : D'accord. Indiquez-moi l'ordre dans lequel vous décidez d'avancer.

Les joueurs disposent les figurines (qui représentent chacune un personnage) dans l'ordre choisi pour descendre l'escalier (et vraisemblablement pour continuer l'aventure). Tordek passe le premier, suivi de Jozan (qui tient la torche) et de Mialyë. Lidda ferme la marche, son joueur mentionnant que la roublarde jette de fréquents coups d'œil derrière elle.

Si les joueurs n'avaient pas de figurines, il suffirait de noter l'ordre de marche sur une feuille de papier.

Tordek : Heureusement, la lueur de la torche ne gênera pas ma vision dans le noir ; cela devrait nous aider à nous repérer là-dessous.

Jozan : Bien, nous y allons.

MD : L'escalier s'enfonce en direction du sud. Vous parcourez 9 mètres avant de déboucher dans une salle.

Tordek : J'entre et j'examine les environs.

Jozan : Je le suis avec la torche.

MD : Vous vous trouvez dans une pièce carrée faisant dans les 9 mètres de côté. Trois couloirs de 3 mètres de large en sortent, au centre des murs sud, est et ouest. En regardant derrière vous, vous constatez que l'escalier arrive lui aussi au centre du mur nord.

Lidda : Qu'est-ce qu'on voit d'autre ?

MD : Le sol est rugueux et humide. Le plafond est soutenu par deux arches qui doivent sans doute se rencontrer en leur point culminant, à quelque 8 mètres au-dessus de vous, mais il est difficile d'en être sûr en raison d'une abondance de toiles d'araignées. Vous voyez également quelques sacs moisissés dans le coin sud-ouest et un tas de déchets au centre de la pièce. Il contient de la saleté, des bouts de tissus et quelques bouts de bois, à moins qu'il ne s'agisse d'os.

Les joueurs s'entretiennent brièvement afin de formuler un plan d'ensemble, après quoi chacun annonce ce que fait son personnage. Tordek va surveiller le passage sud, Mialyë s'intéresse au tas de déchets, Jozan inspecte les vieux sacs et Lidda se poste à l'entrée du couloir ouest. Les joueurs disposent leurs figurines sur le plan que le MD vient de tracer pour représenter la salle.

Comme personne n'a relevé la présence des toiles d'araignées, le MD ne demande pas de test de Détection pour voir si les PJ remarquent l'araignée.

MD : Bien. Alors que Tordek et Lidda se postent à l'entrée de leur couloir respectif et que Jozan commence à se pencher sur les sacs... [Le MD effectue une attaque de contact au corps pour l'araignée, obtient un 14 et sait qu'elle touche. En effet, il a noté la CA de tous les PJ avant le début de l'aventure et celle de Mialyë est égale à 13.] Mialyë, quelque chose de velu se pose sur ton épaule et avance vers ton cou !

Mialyë : Berk ! Qu'est-ce que c'est ?

Tordek : Si je l'entends crier, je me retourne. Qu'est-ce que je vois ?

MD : Un moment. Joue-moi d'abord un test d'initiative, Mialyë.

Mialyë : [Qui jette 1d20.] 19 !

MD : [Détermine l'initiative de l'araignée et obtient un 9.] J'aurais également besoin d'un test d'initiative pour les autres. Tordek, tu entends Mialyë pousser un petit cri et, quand tu te retournes, tu vois une grosse araignée velue posée sur son épaule.

Le résultat des tests d'initiative est le suivant : Jozan 10, Lidda 8 et Tordek 4.

MD : Tu commences, Mialyë. Que fais-tu ?

Mialyë : J'attrape cette saleté, je la jette par terre et je l'écrase !

MD : D'accord, mais ton attaque à mains nues t'expose à une attaque d'opportunité. Elle te mord avant que tu n'aies le temps de te saisir d'elle. [Il joue l'attaque et obtient un 16.] Tu sens une piqure au niveau du cou ; effectue-moi un jet de Vigueur.

Les quatre joueurs retiennent leur souffle. Mialyë jette 1d20 auquel elle devrait normalement ajouter son bonus au jet de Vigueur, sauf qu'il est de +0.

Mialyë : La Vigueur... mon plus mauvais jet de sauvegarde ! Voyons... 15, et je n'ai pas de bonus. C'est suffisant ?

MD : Tu ne ressens aucun effet secondaire de la morsure, qui t'inflige tout de même 1 point de dégâts.

Mialyë : Aïe ! Bon, j'obtiens un 14 pour l'attraper et la jeter par terre. J'y arrive ?

MD : Oui, mais elle se réceptionne bien et commence à filer, peut-être pour retourner s'abriter dans les toiles du plafond.

Jozan : C'est à moi, maintenant ? Je cours jusqu'à cette saleté et je lui donne un coup de masse d'armes. 20 naturel ! Avec mon bonus, ça fait un total de 22.

MD : Bien joué ! Tu peux en effet parcourir la distance qui te séparerait d'elle et attaquer dans le même round, alors rejette le dé pour voir si tu obtiens un coup critique.

Jozan : [Tout excité.] 15 ! Ça suffit ?

MD : Oui. Joue deux fois les dégâts et additionne le tout.

Jozan : Génial ! [Il jette deux dés de dégâts au lieu d'un.] Ça me fait un total de 12 points, en doublant également mon bonus de Force.

MD : Ton coup violent pulvérise l'araignée.

Mialyë : Tant mieux. Bon, maintenant que le calme est revenu, je fouille le tas de déchets comme j'en avais l'intention.

MD : D'accord, mais effectue-moi quand même un second jet de Vigueur pour voir si la morsure n'a pas laissé de séquelles.

Mialyë : Oh, oh ! ça n'a pas l'air bon, ça... [Il jette 1d20.] 17 !

MD : Aucun problème, tu te sens en pleine forme. En inspectant le tas que tu as devant toi, tu t'aperçois qu'il est constitué de déjections d'araignée et des ossements des victimes du monstre. Tu trouves un total de 19 pièces d'argent entre les os et les lambeaux de vêtements. Joue-moi un test de Fouille.

Mialyë obtient un 9 au dé, auquel elle ajoute son bonus de +6 pour un total de 15, juste assez pour remarquer la pierre précieuse !

MD : Tu distingues une lueur au fond d'un crâne de petite taille. En regardant de plus près, tu t'aperçois qu'il s'agit d'une gemme. C'est un grenat.

Mialyë : Super ! Je la prends et je la range dans ma bourse. Nous essayerons de l'évaluer plus tard. Vous savez, vous autres, cette toile commence à me rendre nerveuse...

Lidda : Tu n'as pas tort. Jozan, si tu y metrais le feu à l'aide de ta torche ?

Jozan : D'accord. [Il se tourne vers le MD.] Je le fais. Que se passe-t-il ?

MD : La toile brûle rapidement et vous voyez quelques araignées ratatinées qui tombent au sol, dévorées par les flammes. Elles sont beaucoup plus petites que celle qui vous a attaqués.

Tordek : [Qui reprend sa surveillance.] Qu'est-ce que je vois dans le couloir ?

MD : Le couloir sud avance tout droit jusqu'en limite de ton champ de vision. Quant à celui qui part vers l'ouest, il aboutit à une porte au bout de 6 mètres environ.

Tordek : Dans ce cas, je vais voir le couloir est.

MD : Il avance tout droit de 6 mètres, puis tourne à gauche, en direction du nord.

Lidda : Allons voir cette porte. [Les autres se rangent à son avis.]

MD : Vous empruntez le couloir ouest. La porte a l'air épaisse. Un gros anneau de bronze oxydé est fixé en son centre.

Tordek : Mialyë, ton modificateur de Perception auditive est meilleur que le mien. Tu veux bien venir écouter ?

Mialyë : D'accord. J'avance jusqu'à la porte. [Elle jette 1d20.] 13. Est-ce que j'entends quelque chose ?

MD : Tu captes un gémissement, mais trop faible pour pouvoir dire de quoi il s'agit. Il s'élève légèrement, puis s'éteint. Les gongs de la porte sont visibles sur la gauche ; elle a l'air de s'ouvrir vers vous.

Mialyë : J'ai entendu un gémissement de l'autre côté. Tenons-nous prêts au combat, au cas où ! Ah, au fait, je reprends ma position vers l'arrière du groupe.

Tordek : [Qui éclate de rire.] Bon, j'ouvre la porte pendant que l'elfe retourne se planquer.

MD : Joue-moi un test de Force.

Tordek : [Qui jette 1d20.] 10 seulement. Si ça ne suffit pas, je peux réessayer ?

MD : C'est trop juste, en effet, mais rien ne t'empêche de recommencer pour peu que tu y mettes le temps.

Tordek : [Qui s'adresse aux autres joueurs.] Nous voulons bien aller là, pas vrai ? [Tout le monde acquiesce et le joueur de Tordek se tourne de nouveau vers le MD.] Je prends le temps nécessaire pour « faire 20 », ce qui me donne un total de 22 avec mon bonus de Force.

MD : Au bout de deux ou trois minutes d'efforts, tu parviens à ouvrir la porte. Aussitôt, le couloir s'emplit d'un courant d'air froid et humide qui souffle la torche de Jozan !

Tordek : Est-ce que je vois quelque chose avec ma vision dans le noir ?

MD : La porte s'ouvre sur une salle aux parois creusées à même la roche, contrairement à l'ouvrage de maçonnerie que vous avez laissé derrière vous. Elle fait dans les 7,50 mètres de large et s'étend d'une douzaine de mètres en direction du sud. Un petit ruisseau la traverse du nord au sud, créant un petit bassin près de son extrémité et générant la brise qui a éteint votre torche. Rien ne bouge, mais tu distingues quelques tonneaux et deux ou trois seaux éparpillés.

Jozan : Je lance lumière sur une pierre, vu que nous n'arriverons jamais à rallumer la torche avec un tel vent.

MD : D'accord. Maintenant, tout le monde y voit.

Tordek : J'inspecte le sol et le plafond pour éviter toute mauvaise surprise.

Mialyë : Moi, je vais voir les tonneaux et les seaux.

Lidda : Jozan, tu veux bien amener ta lumière près du bassin pour que nous puissions le regarder ?

MD : Tordek et Mialyë, effectuez-moi un test de Fouille chacun. Lidda et Jozan, vous me ferez plutôt un test de Détection, car vous ne pouvez pas « fouiller » le bassin sans entrer dans l'eau, mais rien ne vous empêche de regarder s'il contient quelque chose. [Les joueurs s'exécutent et transmettent le résultat de leur test respectif, mais le MD sait déjà que Tordek et Mialyë ne peuvent rien trouver de spécial.] Le plafond et le sol n'ont rien d'inquiétant et les tonneaux comme les

seaux sont vides. Le bassin fait entre 1,20 mètre et 1,80 mètres de profondeur ; son fond est tout accidenté. Il contient des poissons blancs qui n'ont pas l'air dangereux et ne réagissent même pas à la proximité de la lumière. Jozan, ton 17 te permet de voir que ce que tu avais pris pour une formation rocheuse semble être un squelette, mais il est difficile d'en être sûr.

Jozan : Ouais ! Mialyë, tu veux bien lancer lumière, toi aussi, afin que je puisse jeter ma pierre dans l'eau pour mieux voir le squelette ? Il est peut-être digne d'intérêt.

Mialyë : D'accord, je le fais.

Jozan : Je jette ma pierre enchantée dans l'eau, au centre du bassin.

MD : La pierre descend lentement au fond et illumine ses environs directs. Pas de doute, il s'agit bien d'un squelette, mais recouvert de calcaire. Il doit être là depuis de longues années. La pierre tombe sur les ossements, soulève un petit nuage de vase et déloge ce qui paraît être un cylindre d'une trentaine de centimètres de long. Le courant l'emporte rapidement...

Lidda : Oh, non ! Je plonge dans l'eau pour l'attraper. Au moins, je pourrai y voir au fond grâce à ma vision nocturne.

MD : Fais-moi un test de Natation.

Lidda : Oh, oh... je n'ai pas cette compétence. Si je veux m'en servir de façon innée, c'est l'équivalent d'un test de Force, pas vrai ? Je n'ai pas de bonus dans cette caractéristique, de toute façon... [Elle jette 1d20.] Eh, 17 !

MD : Vous êtes en forme, ce soir. Bien que le courant t'emporte et que ton équipement t'alourdisse, tu parviens à te rapprocher du tube au moment où il va disparaître dans une étroite galerie sous-marine. Tu ignores si tu pourras trouver de l'air dans ce tunnel, qui semble totalement rempli d'eau.

Lidda : Dans ce cas, j'essaye d'attraper le tube sans attendre.

MD : Effectue-moi un jet d'attaque.

Lidda obtient un résultat suffisant pour se saisir du tube. Cela fait, elle remonte à la surface et ses compagnons l'aident à sortir de l'eau. Le MD leur décrit le tube fermé.

Lidda : Je me sèche un peu et je l'ouvre.

MD : Tu trouves un rouleau de vélin à l'intérieur.

Tordek : Retournons à la première pièce, où nous pourrions rallumer une torche. S'il y a quelque chose d'inscrit sur cette feuille, nous risquons d'avoir du mal à le lire avec ce vent. [Les autres PJ signalent leur accord et tout le monde repart pour la salle 1 après avoir fermé la porte.]

MD : Le tube ne devait pas être totalement hermétique, car le papier est partiellement détrempé, mais vous voyez ce qui ressemble à un plan des souterrains du monastère. Vous reconnaissez l'escalier qui vous a permis d'arriver jusqu'ici, ainsi que la salle du ruisseau. La partie est a été totalement effacée mais, au sud, vous voyez que le couloir débouche dans une pièce qui a presque disparu, elle aussi. Derrière elle, vous discernez une sorte de grande salle contenant ce qui a l'air d'être des sarcophages. C'est tout ce que vous parvenez à distinguer.

Tordek : Allons au sud pour voir ce qu'indique le plan. [Tout le monde est d'accord. Tordek allume une torche et prend la tête du groupe.]

MD : Vous empruntez un long couloir en mur de maçonnerie dont le plafond s'élève à 4,50 mètres de hauteur. Au bout de 18 mètres environ, vous débouchez dans une salle carrée de 15 mètres de côté. Seuls ceux d'entre vous qui sont dotés de vision nocturne ou de vision dans le noir la voient dans son intégralité. Elle semble totalement déserte et a l'air d'être un cul-de-sac. Que faites-vous ?

Lidda : Cette pièce correspond-elle à celle des sarcophages, sur le plan ?

MD : Non, il doit plutôt s'agir de celle qui a été presque entièrement effacée.

Mialyë : Je parie qu'il doit y avoir un passage secret. Examinons le mur sud.

Le MD décide d'effectuer lui-même les tests de Fouille, de manière à ce que les joueurs ne voient pas les résultats. Il sait que les

personnages ne peuvent rien trouver pour le moment (le passage se trouve en effet à 3 mètres du sol), mais garde le silence à ce sujet. Les PJ voient automatiquement les trous, aussi le MD décide-t-il seulement qui les aperçoit en premier en jetant 1d4. Dans le même temps, il effectue un test de Perception auditive pour les goules situées au bout du passage secret. Sur un 18 ou plus, elles entendent les PJ taper contre les murs.

MD : Le mur a l'air plein, mais tu remarques des trous étranges à sa surface, Tordek. Ils sont carrés, larges d'une quinzaine de centimètres et profonds d'autant. Tu en vois quatre, disposés deux à deux à 3 mètres de distance. Les deux premiers se trouvent à moins d'un mètre du sol, les deux autres 1 mètre plus haut environ. Tu trouves des copeaux de bois dans l'un d'eux.

Jozan : Si on regardait le plan de nouveau ?

Tordek : Pendant que tu le fais, j'inspecte l'intérieur des trous pour voir s'il y a un levier ou quelque chose d'autre d'intéressant.

MD : [Jette quelques d20, bien que sachant qu'il n'y a rien de notable à l'intérieur des trous.] Tu ne trouves rien.

Mialyë : La seule chose qui me vient à l'esprit, c'est que ces trous devaient servir de support pour quelque chose...

Lidda : Mais oui ! Un escalier, par exemple... Le plafond est haut ?

MD : 7,50 mètres environ.

Lidda : Si quelqu'un me soulevait pour que je puisse fureter un peu plus haut ?

Jozan : Bonne idée. Tu m'aides à la soutenir, Tordek ?

Tordek : Pas de problème.

Mialyë : Pendant ce temps, je surveille le couloir par où nous sommes arrivés afin de m'assurer que personne ne viendra nous déranger.

MD : Tout a l'air calme, Mialyë. Jozan et Tordek, Lidda n'est pas très lourde, et vous n'avez pas besoin d'effectuer de test de Force pour la soulever. Par contre, il vous en faudra un pour la maintenir immobile tandis qu'elle... au fait, qu'est-ce que tu as l'intention de faire là-haut, Lidda ?

Lidda : Je commence par examiner le mur pour voir si je trouve un mécanisme quelconque.

MD : D'accord. Bon, voyons d'abord ces tests de Force. Tordek, c'est toi le plus fort, aussi Jozan ne fait-il que t'aider. S'il réussit son test avec un DD de 10, il te donnera un bonus de +2 au tien.

Les résultats sont suffisamment élevés pour que Tordek et Jozan maintiennent Lidda en équilibre, et le MD effectue en secret le test de Fouille de la roularde. Elle détecte quelque chose.

MD : Lidda, tu remarques quelques saillies grosses comme le poing qui semblent étonnamment lisses, comme suite à des contacts répétés.

Lidda : Je tente de voir si j'arrive à en bouger une. Peut-être qu'elles ouvrent un passage secret. Je les tourne vers la droite et la gauche, je pousse dessus, j'essaye de les tirer, de les bouger vers le haut ou le bas...

MD : D'accord. L'une d'elles s'enfonce quand tu appuies dessus et vous entendez tous un long grincement. Un large pan de mur s'ouvre à 3 mètres du sol, en plein milieu du mur sud.

Lidda : J'entre à l'intérieur et je regarde si je peux accrocher une corde quelque part afin que les autres puissent venir me rejoindre.

MD : Une fois là, tu cherches une fissure où planter une pointe en fer, c'est bien ça ? Joue-moi un test de Détection.

En réalité, ce jet a pour fonction de déterminer si Lidda remarque les goules qui avancent dans l'obscurité, mais la joueuse l'ignore (encore que, si elle avait été plus expérimentée, elle se serait peut-être inquiétée du fait que le MD ne lui ait pas demandé un test de Fouille).

Lidda : Zut, un Z.

Le MD commence à jeter les dés pour déterminer le résultat des attaques des goules. Les joueurs lui demandent ce qui se passe, mais il ne répond pas pour ajouter à la tension de l'instant. Lidda est touchée.

MD : Lidda, joue-moi un jet de Vigueur.

Lidda : Oh, non ! Pourquoi ? Il y a un piège ? [Elle jette 1d20.] 1 !
Aaahh, on dirait que la chance a tourné !

MD : [S'adressant aux autres.] Alors que Lidda inspecte le sol à l'entrée du passage, vous voyez un bras décharné et grisâtre se détendre brusquement vers elle. Elle a juste le temps de pousser une exclamation de surprise étouffée avant qu'une forme indistincte ne l'attire dans les ténèbres. Que faites-vous ?

FAIRE JOUER UNE SÉANCE

Une fois que tout est prêt et que tout le monde s'installe autour de la table, c'est à vous de jouer. Voici quelques conseils qui devraient aider votre partie à se dérouler le mieux du monde.

CONNAÎTRE LES JOUEURS

En temps normal (mais ce n'est pas systématique), le MD invite les joueurs qui prennent part au jeu. Dans ce cas, vous devez suffisamment les connaître pour être sûr qu'ils s'entendront et qu'ils apprécieront l'aventure que vous avez à leur proposer.

Le style de jeu prévu est pour beaucoup dans cette considération. Vous devez découvrir le genre de partie préféré des joueurs, et cela peut prendre du temps si vous êtes en présence d'un groupe que vous ne connaissez pas. Ayez conscience que, même si vous dirigez la partie, tout le monde est concerné ; et si les joueurs reviennent, séance après séance, c'est qu'ils espèrent bien s'amuser.

Établir des règles de conduite

Le fait d'établir des règles de conduite aide tout le monde à s'entendre. Ces règles n'ont rien à voir avec le jeu ; elles régissent juste les interactions entre les participants.

Voici quelques points pour lesquels vous devrez un jour ou l'autre trouver une solution. Mieux vaut vous pencher sur la question avant le début de votre campagne. Vous pouvez prendre les décisions seul ou en accord avec les joueurs.

Joueurs absents. Il arrive qu'un joueur ne puisse assister à une séance. Le problème qui se pose alors est de savoir quoi faire de son personnage. Voici quelques solutions :

- Un autre joueur incarne le personnage pour la séance (il joue donc deux PJ différents). Pour vous, c'est la solution de facilité, mais il se peut que le joueur obligé de remplacer son compagnon au pied levé n'apprécie guère la situation, ou que l'autre ne supporte pas qu'il arrive quelque chose à son personnage durant son absence.
- Vous jouez l'aventurier comme s'il s'agissait d'un PNJ. C'est sans doute la meilleure solution, mais ne vous y risquez pas si cela doit nuire à la séance.
- Le personnage ne peut pas être présent pour l'aventure. Cette solution ne fonctionne que dans certains cas de figure, mais elle est de loin la plus satisfaisante pour tout le monde, surtout si le PJ peut réintégrer le groupe lorsque le joueur revient (peut-être l'aventurier avait-il autre chose à faire, à moins qu'il n'ait été brièvement malade).
- Le personnage disparaît purement et simplement pendant toute la séance. Cette solution est sans doute la moins élégante, car elle demande à chacun d'accepter une situation illogique.

Vous devez avoir conscience que tous les joueurs ne pourront pas suivre la campagne jusqu'à sa conclusion ; certains déménageront, d'autres n'auront plus le temps ou l'envie de jouer. Dans le même temps, de nouveaux arrivants se présenteront sans doute. Conservez toujours un groupe dont la taille vous convient. La moyenne tourne autour de quatre joueurs (plus le MD, pour un total de cinq), mais certains fonctionnent avec deux joueurs seulement, et d'autres avec huit ou plus (les groupes aussi nombreux désignent souvent un joueur dont le rôle consiste à assister le MD et à incarner certains PNJ afin que le MD puisse faire face). Vous pouvez également jouer avec un seul joueur, mais c'est là un type de partie radicalement différent (qui est néanmoins recommandé pour certains types de missions, telles que la quête qui permettra à un paladin d'acquiescer son destrier).

Renseignez-vous auprès des joueurs afin de savoir combien de temps ils comptent jouer, et demandez-leur d'être présents aussi souvent que possible.

Nouveaux joueurs. Quand un nouveau joueur arrive, son personnage doit être intégré à la partie. Dans le même temps, le nouveau venu doit être accueilli au sein du groupe. Assurez-vous qu'il connaît vos règles de conduite en plus des règles du jeu.

Conventions concernant les jets de dés. Si un dé roule trop et tombe par terre, doit-il être rejoué ou bien le résultat est-il tout de même pris en compte ? Qu'arrive-t-il quand un dé est « cassé » ? Les joueurs doivent-ils effectuer tous leurs jets de dés devant vous, ou bien peuvent-ils les jouer de leur côté ? Il n'existe pas de réponse toute faite à ces questions, mais vous avez intérêt à vous entendre avec vos joueurs avant le début de la partie.

Livres de règles. En cours de jeu, il vaut mieux que les joueurs n'aient accès qu'au *Manuel des joueurs*. Si vous acceptez l'utilisation d'autres livres de règles, définissez lesquels et dans quelles conditions.

Discussions au sujet des règles. Durant les parties, il est inutile que les joueurs remettent en cause les règles, leur proposent des amendements ou se lancent dans des discussions qui n'ont rien à voir avec la séance en cours. De tels sujets peuvent être abordés au début ou à la fin de la séance de jeu.

Plaisanteries et discussions hors sujet. Toute séance de jeu est parsemée de plaisanteries et de potins qui n'ont aucun rapport direct avec la partie. À vous de décider où fixer la limite. Ne perdez pas de vue que ce n'est qu'un jeu et que tout le monde est là pour s'amuser, mais veillez également à ce que toute la séance ne soit pas perdue en bavardages.

S'ENTENDRE AVEC LES JOUEURS

Deux joueurs désirent le même objet magique, chacun étant persuadé que son personnage s'en servira plus intelligemment que l'autre, ou le mérite en raison de ce qu'il a accompli. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, c'est à vous de trancher. Pire, il arrive aussi qu'un joueur en veuille à un autre pour une raison n'ayant rien à voir avec le jeu, et que son personnage cherche à se venger en harcelant ou en tuant le PJ de « l'ennemi ». Dans ce cas, ne vous comportez pas en spectateur. Vous devez intervenir pour empêcher ce genre de situation. En tant que MD, vous êtes certes l'arbitre de la partie, mais aussi le maître de cérémonie. Discutez avec les joueurs concernés, séparément ou non, et essayez de résoudre le conflit au mieux. Faites-leur comprendre aussi gentiment que possible que vous ne tolérerez pas qu'ils gâchent le plaisir des autres, ni que leurs personnages se comportent ainsi pour des raisons qui n'ont rien à voir avec le jeu.

Si un joueur s'emporte contre l'une de vos décisions, restez ferme et expliquez-lui calmement que vous faites de votre mieux pour être impartial et que sa réaction risque d'abord et avant tout de nuire au plaisir des autres. Prenez-le à part et écoutez ses doléances, mais souvenez-vous que vous êtes seul juge en fin de compte, et qu'en acceptant de prendre part à votre campagne, il a également accepté ce fait (voir *Les aléas de la vie d'aventurier*, page 18).

Il arrive qu'un joueur particulièrement désagréable mette une mauvaise ambiance autour de la table et que les actions de son personnage provoquent la mort d'autres PJ, quand ce n'est pas lui qui interrompt la partie par d'incessantes discussions ou qui arrive avec une ou deux heures de retard. Au bout du compte, vous aurez sans doute intérêt à vous débarrasser de lui. Ne l'invitez plus. Ne jouez pas à D&D avec des gens que vous n'appréciez pas par ailleurs.

Si un joueur domine particulièrement la partie et monopolise votre attention, les autres en éprouveront bien vite du ressentiment. Faites en sorte que chacun puisse jouer et effectuer ses propres choix (certains joueurs ont en effet tendance à imposer leurs décisions aux autres). Si un joueur fait tout pour dicter ses choix à l'ensemble du groupe, prenez-le à part et expliquez-lui que son comportement gâche le plaisir des autres.

DÉCOURAGER LA LOGIQUE DE JEU

« Je suis sûr qu'il y a un levier permettant de désactiver le piège de l'autre côté de la trappe, affirme un joueur, car le MD ne concevrait jamais un piège qu'il est impossible de désamorcer. » Voici un excellent exemple de logique de jeu. Les joueurs y font appel chaque fois qu'ils basent les actions de leurs personnages sur le fait qu'ils savent que ces derniers évoluent dans le cadre d'un jeu. Un tel comportement doit être découragé, car il ne peut que nuire à l'ambiance, et au jeu de manière générale.

Surprenez vos joueurs s'ils ont un peu trop tendance à recourir à ce genre de raisonnement. Il peut par exemple y avoir un levier de l'autre côté de la trappe, mais il sera rouillé et inutile. Faites en sorte que vos joueurs ne puissent jamais savoir ce que vous avez prévu. Faites-leur bien comprendre qu'ils doivent réfléchir dans le cadre du jeu, et non en partant du principe qu'il s'agit d'un jeu, justement. Dans votre campagne, celui qui a conçu la trappe avait ses raisons. Décidez lesquelles et les joueurs devront faire de même.

Encouragez les joueurs à faire preuve de logique, mais uniquement dans le cadre du jeu. Par exemple, le joueur de l'exemple aurait pu dire : « Je suis sûr qu'il y a un levier permettant de désactiver le piège de l'autre côté de la trappe, car les gnomes qui l'ont conçu ont forcément prévu le moyen de le désamorcer. » Dans ce cas, le joueur montre qu'il est capable de réfléchir et de respecter votre univers de campagne.

CONNAÎTRE LES PJ

L'avantage que vous avez sur les auteurs qui écrivent les scénarios vendus dans le commerce, c'est que vous connaissez vos joueurs. Vous savez ce qu'ils aiment, la façon dont ils réagissent et la manière dont votre campagne a progressé jusque-là. C'est pour cette raison que, même si vous faites jouer une aventure du commerce, vous avez tout intérêt à la modifier afin de l'intégrer à votre campagne.

Un MD digne de ce nom connaît toujours les informations suivantes concernant les personnages qu'il fait jouer :

Leurs caractéristiques de base. Cela comprend leur race, leur classe, leur niveau, leurs points de vie, leurs bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, leurs sorts et leurs pouvoirs spéciaux. D'un seul coup d'œil, vous devez pouvoir décider si un monstre donné fera un adversaire équilibré pour les aventuriers (en jetant un œil à ses points de vie, sa CA et ses particularités). Comparez par exemple la CA de la créature et les bonus à l'attaque des guerriers du groupe. Ceux-ci ont-ils une bonne chance de toucher le monstre ? Si les jets de dé qu'ils doivent obtenir sont supérieurs à la moyenne, le combat sera sans doute difficile. Et s'ils ne peuvent espérer toucher que sur un 20 naturel, c'est que le monstre est beaucoup trop fort pour eux.

Examinez le bonus à l'attaque de la créature et les dégâts qu'elle inflige, puis comparez ces informations à la CA et aux points de vie des aventuriers. Le monstre a-t-il de bonnes chances de toucher les personnages ? Leur occasionnera-t-il d'importants dégâts ? Peut-il les tuer d'un seul coup ? S'il a plus d'une chance sur deux de les toucher et si la moyenne des dégâts qu'il inflige égale ou dépasse les points de vie des PJ, partez du principe que oui. Enfin, si vous regardez le DD qui accompagne les attaques spéciales de la créature, les personnages ont-ils des chances d'y résister ?

Telles sont les questions que vous devez vous poser pour déterminer si les monstres et PNJ que vous avez choisis sont adaptés à votre groupe. Le facteur de puissance de chaque créature vous aidera à faire votre sélection, mais personne ne connaît votre groupe aussi bien que vous (voir le Chapitre 3 pour ce qui est des facteurs de puissance).

Prenez des notes lorsque les pouvoirs, les points de vie, la CA ou les sorts des aventuriers évoluent. Vous pouvez par exemple demander aux joueurs de vous donner une copie de leur feuille de personnage chaque fois qu'elle change. Cela vous aide à équilibrer vos aventures et à suivre l'affaiblissement des PJ (en termes de points de vie perdus et de sorts utilisés) en cours de jeu. C'est également très pratique si un joueur est absent. Dans ce cas, vous avez déjà sa feuille de personnage, que vous pouvez tendre à un autre joueur ou utiliser pour le jouer vous-même.

Ce que les joueurs aiment ou non. Certains groupes détestent les intrigues et les évitent autant que possible, préférant explorer sans perdre une seconde le donjon qui leur est proposé. D'autres refusent les combats trop dangereux et se replient systématiquement face à des adversaires redoutables. D'autres encore adorent les aventures qui les opposent aux flagelleurs mentaux et autres créatures psioniques. Une fois que vous savez ce que vos joueurs apprécient et ce qu'ils exècrent, vous êtes le mieux placé pour leur proposer des aventures correspondant à leur attente.

Prenons par exemple le cas d'un MD ayant découvert que les aventuriers de son groupe sont particulièrement attirés par les richesses. Il sait que, s'il veut les entraîner dans l'aventure qu'il a conçue (ou achevée), il doit y glisser un trésor et faire en sorte que les personnages apprennent son existence. Un autre groupe pourrait juste rechercher les exploits héroïques, sans accorder la moindre importance à l'argent ; qu'il apprenne que le duché est menacé par un magicien capable d'invoquer les tempêtes et il se mettra aussitôt sur le pied de guerre.

Rien n'est plus frustrant pour un MD que d'inventer une aventure et de voir les joueurs s'en désintéresser parce que les motivations proposées ne leur correspondent pas. Personne n'apprécie de voir ses aventures ignorées de la sorte. Apprenez à connaître les goûts de vos joueurs et cette mésaventure vous sera épargnée.

La façon dont la campagne évolue. Cet aspect du problème est celui qui devrait vous poser le moins de difficultés. Comme c'est vous qui déterminez la progression de la campagne, vous notez forcément ce qui se passe. Il est important de toujours savoir que les personnages comprennent faire à plus ou moins longue échéance. S'ils ont l'intention de quitter la région et de s'enfoncer dans les montagnes pour retrouver un de leurs mentors, vous devez garder cette donnée à l'esprit pour préparer la séance suivante en conséquence.

Gardez une trace écrite de tout ce qui se passe dans l'univers de campagne. Une chronologie détaillée vous permettra de noter les événements les uns par rapport aux autres (elle sera particulièrement utile si vous décidez de proposer à vos aventuriers un adversaire récurrent). Couché toujours sur le papier le nom des PNJ (surtout ceux que vous devez inventer sur l'instant) afin que celui du roi ne change pas d'une séance à l'autre. Enfin, vous devez bien évidemment vous souvenir des exploits des PJ, des régions où ils sont allés, des ennemis qu'ils se sont faits, et ainsi de suite.

CONNAÎTRE L'AVENTURE ET TOUT CE QUI S'Y RATTACHE

C'est vous qui faites jouer l'aventure, ce qui signifie que vous devez connaître tout ce qui s'y rapporte. Peut-être pas tout, mais suffisamment pour que la partie se déroule sans anicroche. Si vous savez que les personnages ont l'intention de s'engager dans les montagnes, il est utile que vous ayez pris le temps, avant le début de la séance, de voir en quoi le relief risque de les ralentir, quelles sont les conditions climatiques en altitude (consultez éventuellement une encyclopédie) et autres considérations en rapport avec la région traversée (matériel d'escalade, rencontres en montagne, etc.). Si vous avez déjà pratiqué l'alpinisme, c'est parfait, car rien ne vaut la description de quelqu'un qui sait vraiment de quoi il parle.

Mais surtout, il faut préparer l'aventure avant le début de la séance, du moins dans les limites du raisonnable. Vous devez savoir ce qui va se produire (et à quel moment), tracer les cartes correspondantes, décider de ce que les aventuriers rencontreront s'ils se rendent dans telle ou telle zone, déterminer la manière dont les PNJ réagiront et la tournure que prendra leur rencontre (conversation, affrontement, etc.).

Lorsque vous utilisez une aventure vendue dans le commerce, la phase de préparation revient généralement à lire le produit avec attention et à prendre des notes là où cela vous semble nécessaire. Les points suivants peuvent être particulièrement intéressants :

- La page où vous trouverez la règle précise s'appliquant à chaque rencontre.
- Les modifications nécessaires pour que l'aventure s'intègre à votre campagne.

- Les changements que vous souhaitez apporter parce qu'ils correspondent mieux à vos attentes et à celles de vos joueurs.
- Les actions que les PNJ doivent accomplir en cas de rencontre planifiée (embuscade, confession de brigand agonisant, sorts à lancer et dans quel ordre, etc.).
- Les notes permettant de vous rappeler certains détails (par exemple, la fréquence des tests de rencontre aléatoire ou les conséquences probables de telle ou telle action).

Si vous créez vous-même votre aventure, le temps de préparation sera forcément beaucoup plus important. Dans ce cas, vous voudrez peut-être accorder un soin tout particulier aux points suivants :

- Des cartes de la région et des plans à plus petite échelle des endroits où des combats risquent de se produire. Ils peuvent être aussi détaillés que vous le souhaitez.
- Une légende s'appliquant à vos plans et décrivant ce que l'on peut trouver dans le secteur représenté (ennemis, alliés, trésors, pièges, ainsi qu'une description éventuelle de ce que les PJ voient ou entendent en tel ou tel endroit).
- Les caractéristiques des PNJ, ainsi que leurs réactions dans différents cas de figure.
- Des marque-pages dans les livres de règles (ou des notes indiquant à quel endroit se référer) pour retrouver rapidement les règles qui ont de bonnes chances de servir.
- Des notes concernant l'histoire dans son ensemble ou le scénario, s'il est particulièrement complexe.
- Les caractéristiques détaillées des monstres que vous avez inventés, le cas échéant.

Cette phase de préparation peut exiger énormément de travail, mais toutes les aventures ne nécessitent pas forcément des tonnes de notes. Tout dépend de votre personnalité et de l'histoire que vous faites jouer. Certains MD préfèrent en effet improviser à partir de quelques notes sommaires, et d'autres ne disposent pas toujours du temps de préparation qu'ils jugent nécessaire. Ce sera à vous de trouver le style qui vous convient le mieux.

CONNAÎTRE LES RÈGLES

Si vous savez que vous aurez besoin d'appliquer les règles du combat aérien quand les personnages seront attaqués par des gargouilles alors qu'ils traversent les cieus montés sur des griffons, consultez-les à l'avance. Lorsque des règles qui servent rarement doivent brusquement être utilisées, le fait de se plonger dans l'ouvrage correspondant ralentit fortement la partie, ce qui est toujours préjudiciable. C'est pour cette raison qu'il vaut mieux vous rafraîchir la mémoire avant le début de la séance.

Quand un joueur vous pose une question concernant les règles, faites de votre mieux pour lui répondre. C'est parce que le MD est censé connaître les règles qu'on l'appelle parfois l'arbitre.

Mais même si vous connaissez les règles sur le bout des doigts, il se peut qu'un joueur se rappelle d'un point de détail que vous aviez oublié. La plupart du temps, les joueurs ne vous en voudront pas s'ils connaissent mieux certaines règles que vous. Si quelqu'un vous corrige ou ajoute une précision qui vous avait échappé, remerciez-le. Quand les joueurs coopèrent dans l'intérêt de la partie, tout le monde y gagne.

GARANTIR L'ÉQUILIBRE DU JEU

Beaucoup de joueurs parlent d'équilibre dans le cadre de leurs parties de D&D. Ils aiment bien dire que les règles qu'ils apprécient sont équilibrées et que celles qui ne semblent pas fonctionner sont déséquilibrées. Mais que signifient exactement ces termes ? Une partie équilibrée est une partie au cours de laquelle aucun personnage n'est supérieur aux autres du fait d'un choix de joueur (race, classe, compétence, don, sort, etc.). Dans le même temps, elle propose aux aventuriers des défis adaptés à leurs capacités, ni trop durs ni trop faciles.

L'équilibre du jeu est déterminé par deux facteurs :

Une bonne gestion de la part du MD. Un MD s'assurant qu'aucun aspect de la partie ne lui échappe aide à garder le jeu équilibré. PJ et PNJ, victoires et défaites, récompenses et calamités, trésors trouvés et dépenses de la vie de tous les jours, tout cela doit être maîtrisé avec la plus grande attention. Aucun personnage ne doit devenir plus puissant que les autres ou, si cela se produit, ses compagnons doivent pouvoir le rattraper très rapidement. Cet équilibre doit également se retrouver dans les combats qui opposent les aventuriers à leurs adversaires : il n'est pas drôle de perdre en permanence, mais toujours gagner finir aussi par être ennuyeux (on parle parfois de « donjons tueurs » pour les scénarios dont aucun personnage ne ressort jamais vivant, et « d'aventures à gros bills » pour ceux dans lesquels les PJ accumulent les trésors en tuant un dieu à chaque salle !). Quand un déséquilibre temporaire se produit, il vaut mieux le corriger en modifiant les créatures proposées aux personnages plutôt qu'en changeant les pouvoirs ou l'équipement de ces derniers. Personne n'aime trouver une épée magique et se la voir reprendre à la séance suivante parce qu'elle était trop puissante.

La confiance entre les joueurs et le MD. Les joueurs doivent avoir confiance en leur MD. Cette confiance se gagne en appliquant les règles de manière objective (c'est-à-dire sans favoriser un joueur par rapport à un autre) et en montrant clairement que vous n'en voulez pas aux joueurs ou à leurs personnages. Si les joueurs vous font confiance, ils sauront que tout ce qui fait partie de l'aventure a été mûrement réfléchi. Chaque fois que vous prenez une décision, ils doivent pouvoir l'accepter sans discuter. De cette manière, ils pourront se concentrer sur leurs aventuriers et prendre plaisir à jouer, en sachant que vous vous chargez du réalisme et de l'équité de la partie. Ils sauront également que vous ferez tout pour que chaque séance soit la plus agréable possible pour tout le monde. Si vous parvenez à créer ce degré de confiance, vous pourrez vous permettre de modifier les règles sans craindre les protestations de vos joueurs.

Gérer les personnages déséquilibrés

Parfois, malgré toutes les précautions, la situation vous échappe, comme par exemple lorsque les PJ viennent à bout de leur adversaire en l'empêchant de s'enfuir (alors que vous pensiez avoir tout prévu) et se retrouvent en possession d'une épée vorpale qui n'aurait jamais dû tomber entre leurs mains. Des aventuriers ayant pour mission de livrer un artefact à quelqu'un peuvent très bien décider de le garder ; à moins que l'effet combiné d'un objet magique nouvellement trouvé et d'un pouvoir qu'un PJ détenait auparavant produise un résultat imprévu.

Si, par erreur, un personnage se retrouve trop puissant, tout n'est pas perdu pour autant. En fait, il est souvent très facile de lui rendre la vie plus dure en augmentant la puissance des monstres qu'il doit affronter. Mais cette façon de procéder est rarement la bonne, d'autant qu'elle confronte les autres aventuriers à des adversaires trop puissants pour eux. Dans le même temps, il n'est jamais agréable, pour un joueur, de perdre un aspect de son personnage (sort, objet magique, etc.) que vous jugez déséquilibré, d'autant qu'il pourra vous reprocher qu'il n'est pas responsable de la situation.

Deux options s'offrent à vous :

Régler le problème dans le cadre de la partie. Cela signifie qu'il se produit un événement interne au jeu permettant de rééquilibrer la partie. Supposons par exemple qu'un magicien ait utilisé un *souhait* pour pouvoir lancer chacun de ses sorts deux fois par jour, au lieu d'une (un *souhait* ne devrait jamais pouvoir produire un tel effet, mais le MD peut se tromper et l'accorder à tort). Dans ce cas, un prêtre ennemi pourrait user d'un *miracle* pour faire disparaître le pouvoir du personnage. Quoi qu'il en soit, ne laissez pas croire au joueur que votre choix a pour seule fonction de rééquilibrer la partie ; donnez-lui plutôt l'impression que cela fait partie de l'aventure (sans quoi il pourrait très mal le prendre).

Régler le problème hors du cadre de la partie. Il est également possible de régler le problème en dehors de la partie, par exemple en vous entretenant avec le joueur concerné entre deux séances de jeu et en lui expliquant que son personnage menace l'équilibre et la conti-

nuité de votre campagne. Si le joueur est raisonnable, il vous aidera à corriger l'erreur, soit dans le cadre de la partie (par exemple, en cédant un objet magique trop puissant à un PNJ), soit en dehors (en le gommant de sa feuille de personnage et en faisant comme s'il n'avait jamais existé). Mais attention, parce que tous les joueurs ne se montrent pas raisonnables, justement, et nombre d'entre eux détestent que vous vous immisciez ainsi dans la vie de leur aventurier et que vous lui arrachiez un objet ou un pouvoir qu'il a durement gagné. Même s'ils ne refusent pas sur le coup, ils risquent de vous en vouloir, par la suite. Et, en cas de désaccord de ce type, une solution intervenant dans le cadre de la partie semblera forcément cousue de fil blanc aux intéressés. Mais personne n'a jamais prétendu que le rôle du MD était aisé...

MODIFIER LES RÈGLES

Parfois, certaines règles ne vous conviendront pas et vous voudrez les modifier. N'hésitez pas à le faire, mais sachez que cela peut s'avérer extrêmement complexe si vous n'avez pas l'habitude.

Modifier les règles existantes

Toutes les règles du *Manuel des Joueurs* ont été mûrement réfléchies, mais cela ne signifie pas que vous n'avez pas le droit d'y toucher. Il se peut que vos joueurs n'aient pas la manière dont on détermine l'initiative, ou que vous trouviez que les règles d'apprentissage des sorts sont trop restrictives. Les modifications que vous apportez aux règles existantes s'appellent des « règles maison ». Au fil des séances, chaque campagne finit par s'en doter.

Pour qu'un jeu de rôles vous plaise, il faut qu'il propose un cadre intéressant et des règles qui vous conviennent. Cela étant, modifier les règles qui vous déplaisent n'est pas une entreprise à prendre à la légère. Tout au long du *Guide du Maître*, vous découvrirez pourquoi les règles du *Manuel des Joueurs* ont été pensées de la sorte. Lisez attentivement les explications qui vous sont proposées et réfléchissez aux implications de vos modifications.

Chaque fois que vous voulez changer une règle, posez-vous les questions suivantes :

- Qu'est-ce qui, selon moi, motive ce changement ?
- Ai-je l'assurance que ma règle maison fonctionnera mieux que l'originale ?
- Ai-je bien réfléchi à la raison d'être de cette règle ?
- La modification apportée aura-t-elle une répercussion sur les autres règles ?
- Ce changement avantagera-t-il une classe, une race, une compétence ou un don ?
- Dans l'ensemble, les joueurs apprécieront-ils cette modification ? (Si la réponse est positive, vérifiez une dernière fois que votre règle est bien équilibrée : si elle est négative, assurez-vous que le changement souhaité en vaut vraiment la peine.)
- Souvent, les joueurs sont prêts à vous aider à repenser les règles. C'est tout aussi bien, car le jeu les concerne autant que vous. Écou-

tez leurs suggestions, mais méfiez-vous de ceux qui, intentionnellement ou non, cherchent juste à modifier les règles à leur avantage. Le système de jeu de D&D est souple, mais il a été conçu pour être équilibré. Certains joueurs aimeraient sans doute être davantage favorisés, mais le jeu perdrait vite de son intérêt si les personnages ne risquaient plus rien. Sachez résister à la tentation de changer les règles simplement pour faire plaisir à vos joueurs, et assurez-vous que les modifications apportées améliorent vraiment votre campagne.

AJOUTER DE NOUVELLES RÈGLES

En tant que MD, vous pouvez inventer de nouveaux sorts, monstres et objets magiques. Votre campagne peut ainsi voir apparaître un sort transformant les créatures vivantes en statues de cristal, ou un monstre tentaculaire suçant le sang de ses proies par ses multiples venieuses. Ce processus de création (de races, sorts, objets, monstres, etc.) est souvent passionnant.

Mais attention à ne pas déséquilibrer votre campagne. Comme indiqué ci-dessus, c'est l'une de vos responsabilités premières, et la plupart des déséquilibres sont dus à des ajouts trop rapides ou irréflectifs. Ne vous faites pas piéger comme tant d'autres avant vous.

Le meilleur moyen de déterminer si votre nouveau sort (ou don, compétence, etc.) est équilibré consiste à se demander si tout le monde le voudra si vous l'ajoutez à votre monde de campagne. Dans le même temps, demandez-vous si l'intérêt de votre apport n'est pas tellement réduit qu'il ne servira à personne. Enfin, rappelez-vous qu'il est plus facile de créer quelque chose de trop puissant que de pas assez. Sachez vous contrôler !

Corriger ses erreurs

Un objet magique permettant aux personnages de traverser les murs, de se rendre partout où vous ne voudriez pas les voir aller est manifestement une erreur, de même qu'un sort du 4^e niveau tuant ses cibles sans jer de sauvegarde ou qu'une race bénéficiant d'un bonus de +4 aux valeurs de Force et de Dextérité.

En général, les erreurs qui s'insinuent dans une campagne sont celles qu'on ne voit pas de prime abord. Un sort du 1^{er} niveau faisant juste apparaître un souffle de vent renversant la cible peut paraître équilibré... jusqu'à ce qu'un joueur s'en serve pour faire tomber les monstres qui se tiennent au bord de la falaise. À l'inverse, vous seriez instantanément rendu compte que vous n'auriez pas dû permettre aux aventuriers de découvrir un bâton de désintégration au nombre de charges illimité, ou que vous n'auriez jamais dû accepter que tous les coups critiques infligent automatiquement des dégâts quintuplés.

Quand la situation est déséquilibrée, vous devez la rectifier dans le cadre de la partie ou en dehors, selon la personnalité des joueurs impliqués. Il vaut mieux qu'objets ou pouvoirs trop puissants soient corrigés dans le cadre de la partie, mais pour ce qui est des règles, il est préférable d'y réfléchir à tête reposée. Parfois, vous aurez intérêt à admettre que vous avez commis une erreur et qu'elle doit désormais

AIDES DE JEU

Les aides de jeu suivantes peuvent faciliter la gestion de la partie, mais tous les MD ne les apprécient pas.

L'écran de jeu. Cet écran cartonné se place debout sur la table, entre les joueurs et vous. Il affiche des tables et des règles résumées afin que vous n'ayez pas à les chercher dans le *Manuel des Joueurs* ou le *Guide du Maître*. Vous pouvez également yagrafer des notes, que vous serez ainsi le seul à voir, ou effectuer des jets de dés secrets. L'inconvénient, c'est que l'écran crée un mur entre les joueurs et vous, ce que certains n'apprécient guère. Vous pouvez également garder votre écran à plat pour pouvoir consulter ses informations, et cacher vos notes en dessous.

Les jetons. Si les figurines ne vous intéressent guère, mais si vous pensez qu'il est souhaitable de représenter la position de tous les

protagonistes d'un combat, vous pouvez le faire à l'aide de jetons, pièces d'échecs, pièces de monnaie et autres bouts de papier.

L'ordinateur. Rien ne vous empêche d'avoir un ordinateur à côté de vous quand vous jouez, bien au contraire. Vous pouvez prendre vos notes sous forme de fichier informatique, ce qui permet d'y accéder à tout moment. Certains logiciels vous aident à gérer vos monstres, PNJ et autres trésors. D'autres génèrent des rencontres aléatoires, voire des jets de dés. Tous les joueurs n'aiment pas l'ordinateur, qui a tendance à accaparer l'attention du MD. Si vous passez plus de temps à regarder votre écran que les joueurs, sans doute vaut-il mieux cesser d'utiliser votre ordinateur autrement qu'entre les séances de jeu.

être corrigée pour que la campagne conserve tout son intérêt. Plus vous vous montrerez raisonnable, plus il y a de chances que vos joueurs soient compréhensifs.

PLANTER LE DÉCÔR

Nous l'avons déjà dit, mais il est bon de le répéter : une fois que la partie commence, c'est à vous de jouer. Les joueurs calqueront leur comportement sur le vôtre. Si vous faites preuve de sérieux, ils vous imiteront. Par contre, si vous multipliez les plaisanteries, attendez-vous à ce qu'ils fassent de même. La partie sera donc telle que vous la souhaitez.

Rappel des épisodes précédents

« À la fin de la dernière séance, vous veniez de découvrir l'entrée de l'autre d'un basilic et d'apprendre qu'une tribu de gobelins le vénérant comme un dieu résidait à proximité. Cela fait presque cinq jours que vous êtes entrés dans la forêt de Thangrar. Mialyè la magicienne a reçu une terrible blessure en combattant les éclaireurs gobelins. Krusk voulait attaquer le camp des gobelins et leur régler leur compte à tous, mais vous avez réussi à le convaincre de commencer par chercher un endroit défendable où vous installer. Pendant ce temps, les gobelins se préparent au combat, s'il faut en croire les bruits que vous avez entendus en cours de journée. Et maintenant, alors que le soleil se couche derrière les lointains montagnes, on dirait que le basilic s'apprête à sortir de son antre. Que faites-vous ? »

En cours de campagne, le fait de récapituler le déroulement de la ou des séances précédentes aide tout le monde à se mettre dans l'ambiance et à se rappeler ce qui s'est passé jusque-là.

Un groupe préparant consciencieusement la prochaine aventure

N'oubliez pas que si l'action se poursuit sans interruption pour les personnages, plusieurs jours se sont vraisemblablement écoulés depuis votre dernière séance de jeu, et certains participants peuvent avoir oublié un ou deux détails cruciaux.

Cela signifie bien évidemment que vous devez noter ce qui se passe afin de ne pas l'oublier non plus. À la fin de chaque séance, nous vous recommandons de griffonner quelques phrases indiquant où en sont les aventuriers. Néanmoins, vous vous apercevrez sans doute très vite qu'en tant que MD, vous avez tendance à beaucoup plus réfléchir à la partie en cours que les joueurs, ce qui signifie que vous aurez un meilleur souvenir qu'eux de la séance précédente. Vous en arriverez vite au point où vous ne risquerez plus d'oublier ce qui s'est produit, d'autant que vous continuerez de développer votre aventure en fonction de ce qui s'est passé avant.

UTILISATION DE FIGURINES

Des figurines en plomb ou en plastique peuvent servir à représenter les personnages, les monstres et le décor. Vous pouvez les utiliser sur du papier quadrillé afin de représenter les distances séparant les individus, les déplacements tactiques, les lignes de mire et les zones d'effet des sorts. Cet ouvrage inclut une carte proposant un exemple de donjon d'un côté et un quadrillage de l'autre (à ce sujet, pensez à vous procurer une planche en vinyle et un marqueur pour pouvoir effacer vos dessins).

Même sans quadrillage, les figurines permettent de visualiser la disposition des personnages et leur ordre de marche (partez du principe que 5 centimètres correspondent à 3 mètres). Parfois, l'endroit où l'on se trouve en cours de combat peut faire la

différence entre la vie et la mort, et les figurines évitent les divergences d'interprétation.

Avec un peu de persévérance, vos joueurs devraient trouver des figurines correspondant à leurs personnages.

LES PLANS

Si l'un des joueurs trace le plan du lieu que les aventuriers sont en train d'explorer (ce qui est fortement conseillé), facilitez-lui la tâche. Donnez-lui tous les détails qu'il demande, y compris les dimensions des salles. N'hésitez pas à vous répéter s'il le faut, voire à lui faire un rapide croquis d'un lieu posant problème. Décrivez tout ce que les personnages voient (en tenant compte de la luminosité et de leurs pouvoirs visuels) ou parviennent à estimer (comme la distance approximative les séparant de l'autre côté de la caverne).

Il y a bien évidemment des exceptions à cette règle. Si les personnages se retrouvent perdus au beau milieu d'un labyrinthe, l'intérêt de l'aventure est justement qu'ils doivent retrouver leur chemin par leurs propres moyens. Dans ce cas, n'aidez pas le cartographe. Si le plan du labyrinthe est complètement erroné, les aventuriers n'auront qu'à revenir sur leurs pas et recommencer.

DONNER LE RYTHME

Le rythme donné à la partie détermine le temps que vous accordez à chaque activité ou action tentée par les personnages. Certains joueurs aiment que la partie aille vite, tandis que d'autres préfèrent un rythme plus lent. Les plus âpres au gain ramassent jusqu'à la moindre pièce de cuivre, les autres comprenant bien vite que cela n'en vaut pas la peine. Enfin, certains adorent jouer toutes les rencontres, alors que les autres veulent aller à l'essentiel sans perdre de temps.

Faites de votre mieux pour répondre aux attentes de vos joueurs et, en cas de doute, maintenez un rythme suffisamment élevé. Il n'est pas nécessaire de jouer les périodes de repos, le ravitaillement ou les tâches quotidiennes. Il arrive qu'une telle attention aux détails aide à étoffer un personnage, mais dans la plupart des cas, elle ne s'impose pas.

Si possible, essayez de décider à l'avance combien durera la séance de jeu. De cette manière, chacun pourra planifier sa journée ou sa soirée en conséquence et vous pourrez vous arranger pour arrêter la séance au bon moment (voir *Interrompre la partie*, ci-dessous). Trois à quatre heures constitue une durée idéale en soirée, même si certains joueurs aiment se réunir plus longuement, surtout le week-end. Si vous êtes habitué aux parties plus courtes, faites-vous plaisir et jouez de temps en temps une séance plus longue ; vous verrez que cela ne manque pas d'intérêt non plus.

Les règles

Autant que possible, évitez de consulter les livres de règles en cours de partie. Ils sont certes là pour vous aider, mais s'y référer trop souvent risque de ralentir fortement le rythme de jeu. Compulsez-les si nécessaire (et utilisez une marque-page pour noter à quel endroit se trouve la règle qui vous intéresse), mais faites confiance à votre mémoire. Peut-être commettrez-vous quelques petites erreurs, mais au moins, la partie ne sera pas brusquement stoppée.

Les questions

N'ayez pas peur de vous arrêter et de poser les questions qui vous paraissent importantes. Si vos joueurs ont l'air de s'ennuyer, demandez-leur s'ils préféreraient que vous accélériez l'allure ou que vous passiez directement à la rencontre suivante. Chaque fois que vous ne savez pas ce qu'ils pensent, posez-leur la question.

Les pauses

Lorsque vous terminez un long combat ou une scène particulièrement éprouvante, pensez à faire une pause. Si la séance se prolonge, arrêtez de jouer pour vous sustenter et pour vous détendre un peu. Cela vous permet de sortir quelques instants du jeu ou, au contraire, de commencer à préparer la rencontre suivante.

LES ACTIONS DES PJ

S'il est une chose que vous ne devez jamais perdre de vue, c'est que chaque joueur dirige son personnage. Ne forcez pas ce dernier à se comporter d'une manière qui ne correspond pas aux souhaits du joueur (sauf si le PJ est sous l'effet d'une forme de coercition magique ; voir ci-dessous). Ne dites jamais au joueur ce que pense son personnage, même si un PNJ ayant un Charisme particulièrement élevé cherche à l'influencer ; laissez le joueur se faire lui-même son opinion. Certaines règles du jeu ne s'appliquent qu'aux PNJ, pas aux PJ, la plus importante étant celle relevant de l'attitude des PNJ (voir *Attitude des PNJ*, page 128, et la description de la compétence *Diplomatie*, page 74 du *Manuel des joueurs*). Ces règles ne doivent pas être employées afin de permettre à un PNJ de modifier l'opinion qu'a de lui un PJ. Quand vous jouez un PNJ, vous êtes libre de l'affubler de tous les travers que vous voulez, mais ne vous substituez jamais aux joueurs en prenant le contrôle des PJ.

Coercition magique

Vous ne devez prendre le contrôle des actes d'un PJ que lorsqu'il est sujet à un effet (comme le sort *charme-personne* ou le pouvoir de domination d'un vampire) qui le place sous le contrôle d'un monstre ou d'un PNJ. Alors seulement, le personnage doit faire ce qu'attend de lui celui qui le contrôle.

Parfois, il est délicat de gérer ce type de situation. Par exemple, si un PNJ magicien a lancé *charme-personne* sur un PJ, quel ordre donnerez-vous à ce dernier ? Selon la description du sort fournie dans le *Manuel des joueurs*, on peut tenter de donner des instructions à la victime, mais il faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît. Mais qui décide de ce qui plaît ou déplaît au PJ ? Le joueur ou vous ?

La réponse à cette question n'est pas évidente. Parfois, il faut que vous vous entendiez avec le joueur quant à ce qui « plairait » à son personnage selon une situation donnée. Dans ce cas, vous ne prenez pas seul la décision. Discutez-en brièvement avec le joueur. En partant du principe que tous deux êtes raisonnables, vous n'aurez pas de mal à fixer les limites du sort.

Selon l'aventure, le PNJ ou monstre qui aura pris le contrôle du personnage sera motivé par des objectifs qui vous donneront une idée des ordres à donner au PJ. Parfois, il sera facile de déterminer la réaction du personnage face à un ordre (en effectuant par exemple un test de Charisme opposé). Sinon, vous devrez discuter avec le joueur, comme précisé ci-dessus.

LES ACTIONS DES PNJ

En temps normal, les PNJ obéissent aux mêmes règles que les PJ. De temps en temps, vous pouvez modifier les règles dans un sens ou dans l'autre (voir *Quand le MD « triche »*, ci-dessous), mais dans la grande majorité des cas, le sort des PNJ devrait être déterminé par les dés, comme celui des PJ.

Ne perdez pas de temps pour décider ce que font les PNJ quand arrive leur tour de jeu. Préparez leurs actions afin de ne pas être pris au dépourvu (c'est plus facile pour vous que pour les joueurs, car vous savez à l'avance ce qui va se produire). Notez la tactique appliquée par chaque PNJ en regard de ses caractéristiques.

Mais les PNJ restent des individus comme les autres. Même s'ils sont moins importants que les aventuriers, vous ne devez pas donner cette impression aux joueurs. Les gens qui peuplent votre monde imaginaire doivent se comporter de manière réaliste, pour que le jeu prenne tout son intérêt.

DE L'IMPORTANCE DE LA DESCRIPTION

Les joueurs basent leurs choix sur ce que vous leur dites. Si vous leur faites des descriptions confuses, ils n'ont que peu de chances de comprendre ce qui se passe dans l'univers du jeu. Vos descriptions doivent donc être précises à tout moment, et plus encore lors des combats.

Comme expliqué ci-dessus, c'est la façon dont vous décrivez l'environnement des personnages et les actions des PNJ qui détermine les options offertes aux joueurs. Vous devez donc être aussi clair que

possible. Au besoin, laissez les joueurs vous poser des questions et répondez de manière concise. Nommez les créatures et individus impliqués pour qu'ils soient instantanément reconnaissables. Si vous vous contentez de dire « le type », les joueurs risquent de ne pas savoir de qui vous parlez. Si un monstre attaque, détaillez ses crocs, ses griffes ou ses cornes, afin que les joueurs se rendent bien compte que leurs personnages sont en danger.

Si vous avez l'impression que ce que vous venez de dire n'a pas été entendu, répétez-le. Quand une description s'éternise, il n'est pas rare que les joueurs oublient des détails importants. N'ayez pas peur de répéter que la herse dégage une forte chaleur, ou que le plafond s'effrite chaque fois que la dragonne fait les cent pas dans son antre. Au pire, les joueurs prendront conscience que vous venez de leur révéler une information cruciale, et leurs personnages agiront en conséquence.

Quand un aventurier ou une créature se déplace, étouffez votre description (par exemple : « La manticoïde s'éloigne de l'ouverture creusée dans le mur du fond, d'où sort une odeur répugnante », « Le barbare s'approche un peu plus de la fosse », ou encore « L'enlaceur glisse lentement sur le sol inégal »). Quand un personnage utilise un objet, décrivez-le (« Le guerrier te frappe à l'aide de sa dague à lame ondulée » est bien mieux que « Il te touche. Tu perds 3 points de vie »).

Le ton de votre description impose tout naturellement le rythme de la rencontre, en jouant sur son atmosphère. Si vous parlez rapidement, cela augmente la tension de l'instant. Si votre description est frénétique, vos joueurs n'en seront que plus anxieux.

Parfois, un peu de mime rend votre description bien plus vivante. Si l'adversaire du personnage brandit son épée à deux mains pour l'abattre sur le crâne du PJ, levez les bras au-dessus de la tête comme si vous vous apprêtiez à faire le même geste. Quand un aventurier inflige une terrible blessure à l'un de ses ennemis, faites la grimace ou poussez un cri pour simuler le coup reçu. De la même manière, si les personnages retrouvent face à un géant, levez-vous chaque fois que c'est à lui de jouer et toisez les joueurs assis.

Il est parfois difficile de ne pas retomber dans ce que l'on pourrait appeler le « service minimum » (« Tu le rates. Il te touche. Tu perds 12 points de vie. »). Mais ce n'est pas forcément un problème. Les descriptions trop longues finissent par être lassantes, et le rythme du combat est bien plus important. Mais n'oubliez jamais qu'il doit s'agir de l'exception, pas de la règle. Essayez au moins de faire preuve d'un minimum d'imagination (« Il se baisse brusquement pour éviter ton coup et riposte aussitôt. Son épée longue t'inflige 12 points de dégâts. »). Pensez à décrire le coup du point de vue de l'attaquant : « Ses griffes te lacèrent et te font perdre 8 points de vie » est tout de même plus facile à visualiser que « Tu prends 8 points de dégâts » !

Souvenez-vous également qu'une attaque n'occasionnant pas le moindre dégât ne signifie pas nécessairement un coup raté. Un guerrier a de bonnes chances d'être touché très souvent, mais son armure et son bouclier le protègent de la plupart des coups. « Son épée courte ricoche sur ton harnois. » a le double avantage de décrire la scène et de faire comprendre au joueur qu'il a eu raison d'acheter cette armure à son personnage.

Actions des PNJ

Quand un PNJ tente une action de combat, les personnages (et les joueurs) doivent pouvoir se faire une idée de ce qui se prépare. Cela signifie que, si un homme-lézard prépare son action de manière à tirer à l'arbalète sur quiconque passe par la porte ouverte, les joueurs doivent comprendre que leurs aventuriers n'ont pas intérêt à se présenter sur le seuil.

Vous devez réfléchir à quoi ressemble l'action. Dans un film, que se passerait-il si l'un des personnages lançait un sort ou accomplissait une action n'ayant rien à voir avec la vie de tous les jours ? Décrivez bien l'action, mais de manière concise, afin de ne pas ralentir le combat. Et soyez fidèle à vos descriptions antérieures. Si, la dernière fois qu'un PNJ a aidé l'un de ses compagnons contre un PJ, vous avez dit qu'il essayait de distraire ce dernier, utilisez le même terme pour que les joueurs comprennent bien qu'il s'agit de la même action. Si dès que

vous commencez votre description, les joueurs s'écrient : « Oh, il lance un sort ! », tant mieux ; cela signifie qu'ils comprennent vos descriptions à demi-mot et que vous leur faites passer le message souhaité. Les joueurs peuvent faire agir leurs personnages en conséquence, et votre monde imaginaire ne leur en paraîtra que plus crédible.

Voici une courte description que vous pouvez utiliser pour certaines actions :

Action	Description
Charge	« Il se rue sur toi, les yeux injectés de sang. »
Défense totale	« Elle affermit sa prise sur son arme et suit ton moindre mouvement des yeux pour mieux parer tes coups. »
Aider quelqu'un	« Pendant que son compagnon t'attaque, il ne cesse de bouger pour te déconcentrer. »
Préparer une arme à projectiles	« Il vise précautionneusement la fenêtre. Il attend manifestement quelque chose. »
Incantation	« Il fait des gestes étranges et se met à prononcer des paroles inintelligibles. »
Incantation statique	« Elle prononce quelques syllabes étranges en te regardant fixement. »
Incantation rapide	« D'un seul mot et d'un geste de la main... »
Incantation silencieuse	« Sans qu'il ouvre la bouche, ses doigts tissent un motif incompréhensible devant tes yeux. »
Utilisation d'un pouvoir spécial	« Sans bouger ni ouvrir la bouche, elle invoque un puissant pouvoir augmentant sa force morale. »
Utilisation d'un objet magique	« Il se concentre sur son objet pour l'actionner. »
Retarder son action	« Elle observe ce que vous faites, prête à réagir au moindre danger. »

Augmenter l'intérêt du combat

L'escalier en colimaçon monte jusqu'à une plate-forme circulaire et ornée de dix-sept pierres précieuses en état de stase. Loin en dessous, une fosse pleine d'énergie magique bouillonnante bée telle la gueule d'un monstre affamé. Au moment où les quatre aventuriers approchent de leur objectif, un quasit jaillit d'un renforcement mural. Tordek brandit sa hache, tout en sachant que l'escalier est trop étroit pour combattre sans risque. Il ignore ce qui se passera si ses compagnons ou lui viennent à tomber dans le puits d'énergie, mais il n'a pas l'intention de le découvrir.

Tout combat peut être passionnant mais, de temps en temps, pensez à proposer un environnement inhabituel à vos joueurs. Un combat à cheval, sous-marin ou aérien peut changer de la routine. Voici quelques autres suggestions :

Facteur	Effet en termes de jeu
Fosses, faille, pont, corniche	Les combattants peuvent jeter leurs adversaires dans le vide en réussissant une bousculade (voir le <i>Manuel des Joueurs</i> , page 154).
Brouillard	Camouflage (les attaques ont 20 % de chances de rater) pour tout le monde.
Lames tourbillonnantes ou engrenages géants	Les combattants doivent réussir un jet de Réflexes par round (DD 13) pour ne pas subir 6d6 points de dégâts tranchants ou contondants.
Jets de vapeur	Chaque round, un combattant (au hasard) doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) pour ne pas subir 3d6 points de dégâts de chaleur.
Plates-formes montant et descendant	Les combattants ne peuvent affronter au corps à corps que les adversaires situés au même niveau. Les plates-formes changent de niveau tous les deux rounds.
Glace et autres surfaces glissantes	Chaque round, les combattants tombent s'ils ratent un jet d'Équilibre (DD 10). Une action de mouvement est nécessaire pour se relever.

Pour d'autres idées, consultez le Chapitre 4 ou L'environnement dans le Chapitre 8. Vous pouvez également puiser votre inspiration dans les films ou dans les romans.

DÉTERMINER LE RÉSULTAT DES ACTIONS

Vous êtes seul juge de ce qui se passe durant le cours de la partie.

Les jets de dés

Certains jets de dés doivent être effectués en secret afin de ne pas révéler trop de choses aux joueurs. Prenons par exemple le cas d'un personnage cherchant des pièges : si le joueur jette lui-même le dé et obtient un résultat très élevé, et que vous lui annoncez que son personnage ne trouve rien, il en déduit avec certitude qu'il n'y a pas de piège à proximité ; tandis que si vous effectuez le jet derrière votre écran, le doute subsiste. Le jeu est bien plus intéressant quand les joueurs ne savent pas avec certitude si leurs personnages ont réussi à se servir de leurs compétences.

Dans tous les cas de figure où les joueurs ne doivent pas connaître le résultat du jet de dé, jouez-le en secret. Certes, cette pratique peut frustrer les joueurs en les empêchant de jeter les dés, mais elle a l'avantage de vous permettre de contrôler ce que les joueurs doivent ou ne doivent pas savoir.

Nous vous la recommandons pour les jets de compétence suivants : Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Fouille, Maîtrise des cordes et Perception auditive.

Appliquez cette règle au cas par cas. Laissez les joueurs effectuer le plus de jets de dés possible, mais chargez-vous-en si cela vous permet d'insinuer un élément de doute bienvenu.

DD, CA et jets de sauvegarde

Ne dites jamais au joueur le total qu'il doit atteindre pour réussir son jet, ni les modificateurs qui s'appliquent au résultat du dé. Si les joueurs vous demandent pourquoi, dites-leur que cela fait partie de vos attributions. Ils jettent le dé et vous leur dites si le résultat est un succès ou un échec.

Cela permet aux joueurs de se concentrer sur les actions de leur personnage plutôt que sur les chiffres... et au MD de « tricher » quand il le juge nécessaire (voir ci-dessous).

QUAND LE MD « TRICHE »

Il arrive parfois qu'une série de jets de dés calamiteux soit synonyme de catastrophe. Tout allait bien, jusqu'à cette période de malchance au cours de laquelle les joueurs ont tout raté. En un round, la moitié des aventuriers sont morts ou hors de combat et le groupe décimé n'a plus la moindre chance de l'emporter. Si tout le monde meurt, la campagne peut très bien s'arrêter là, ce qui n'est souhaitable pour personne. Mais que faire dans ce cas ? Appliquer les règles à la lettre et laisser les personnages se faire massacrer, ou « tricher » afin qu'ils survivent par miracle ? Cette question pose en réalité deux problèmes distincts.

Le MD peut-il être accusé de tricherie ? La réponse est non, car c'est lui qui détermine les règles. Autrement dit, vous pouvez prendre toutes les décisions que vous voulez pour que le jeu continue et que tout le monde s'amuse. Personne n'apprécie de voir un PJ de haut niveau mourir d'une hémorragie interne après avoir été renversé par une charrette. Partez du principe que les aventuriers ne peuvent jamais mourir « bêtement », et ce quel que soit le résultat des dés (sauf s'ils se comportent vraiment stupidement !).

Mais vous pouvez également penser que vous devez absolument obéir aux mêmes règles que les aventuriers. Parfois, ceux-ci ont de la chance et éliminent rapidement un PNJ que vous espériez garder longtemps. Dans ce cas, pourquoi la malchance ne pourrait-elle pas frapper les aventuriers, elle aussi ? C'est un point de vue qui se défend

tout à fait, et l'on pourrait même dire que c'est la méthode à appliquer par défaut.

Si vous décidez d'interpréter les règles à votre convenance ou de fermer les yeux sur certains résultats des dés, il est vital que les joueurs n'en aient pas conscience. Même si vous jugez qu'il vous faut absolument « tricher » pour que la campagne continue, gardez votre décision pour vous. Les joueurs doivent toujours penser que leurs personnages sont en danger. S'ils se disent, consciemment ou non, que rien ne peut arriver à leurs PJ, ils risquent de se comporter différemment. D'autant que la victoire perd une grande partie de son intérêt sans véritable danger. Et si jamais un des personnages se retrouve vraiment en péril, son joueur attendra sans doute que vous le sauviez, comme vous l'avez fait pour les autres.

Les aléas de la vie d'aventurier

Les personnages subissent des revers, perdent des objets magiques, voient leurs valeurs de caractéristiques s'affaiblir, perdent des niveaux et meurent (parfois à répétition). Ce genre de mésaventures fait partie intégrante du jeu, au même titre que les succès et le fait de s'enrichir. Mais tous les joueurs n'acceptent pas que les choses aillent mal pour leur personnage.

Dans ce cas, rappelez-leur que la vie d'aventurier n'est pas exempte de dangers et qu'un revers peut, avec le temps, se transformer en succès ou, du moins, en opportunité. Si un personnage meurt, encouragez subtilement les autres joueurs à le ramener à la vie. Si ce n'est pas envisageable, incitez le joueur concerné à essayer un autre type d'aventurier. Et qui sait si un barde n'est pas en train d'écrire une ballade sur son ancien héros alors que le nouveau vient prendre

■ place au sein du groupe ? Le jeu continue.

Même si cela est extrêmement rare, il se peut que le groupe entier se fasse éliminer. Ne laissez pas un tel désastre mettre un terme à votre campagne. Des PNJ peuvent retrouver les corps des personnages et les ramener à la vie, éventuellement en leur demandant de s'acquitter de leur dette en remplissant une ou plusieurs missions pour eux. Les joueurs peuvent également former un groupe temporaire pour aller récupérer la dépouille des héros déçus, ne serait-ce que pour les inhumer avec les honneurs. Et puis, tout le monde peut créer un nouveau personnage, ce qui vous permet de vous intéresser à d'autres aspects de la campagne que vous n'aviez pas encore abordés.

INTERROMPRE LA PARTIE

Évitez de finir une séance au beau milieu d'une rencontre, car il est alors presque impossible de noter des détails vitaux tels que l'ordre d'initiative ou la durée restante des sorts. La seule exception à cette règle est celle où la séance s'achève en plein suspense, c'est-à-dire, le plus souvent, sur un événement d'importance capitale ou une surprise que vous faites aux joueurs alors qu'ils pensaient que leurs personnages contrôlaient la situation. Cette pratique a le mérite de leur faire attendre avec impatience la prochaine séance de jeu.

Au cas où l'un des joueurs était absent et où son personnage n'avait pas pris part à la séance, assurez-vous qu'il peut réintégrer le groupe rapidement lors de la séance suivante. La fin à suspense évoquée ci-dessus peut remplir ce rôle à la perfection, par exemple si le PJ manquant débarque en sauveur pour aider ses compagnons malmenés.

Une fois la séance terminée, accordez quelques minutes de discussion aux joueurs. Écoutez attentivement leurs réactions et notez mentalement ce qui leur a plu ou déplu. Félicitez-les pour leurs bonnes idées, à condition que cela ne trahisse pas la suite de l'aventure. Veillez à ce que chaque séance s'achève sur une note positive.

Au choix, vous pouvez répartir les points d'expérience après chaque séance ou attendre la fin de l'aventure. À vous de voir. Généralement, la fin de la séance est le moment idéal. De cette manière, les joueurs dont le personnage gagne un niveau ont le temps de bien réfléchir aux sorts, compétences et autres qui les intéressent.



Illustration de A. Suetel

Ce chapitre aborde les règles dont vous avez besoin pour jouer à D&D, du moment où les PJ entrent dans le donjon jusqu'à la fin de la séance, quand ils font le compte de leurs points d'expérience.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

Le *Manuel des Joueurs* traite des déplacements tactiques et des déplacements sur une longue distance des créatures de taille P ou M, qu'elles voyagent au sol ou qu'elles utilisent des compétences, comme Escalade, Natation et Saut. Cette partie aborde donc les créatures affichant une autre catégorie de taille, ainsi que les déplacements en vol.

DÉPLACEMENTS ET QUADRILLAGE

Bien qu'il s'agisse d'un jeu faisant appel à l'imagination, les accessoires s'avèrent utiles, pour que chacun comprenne bien la même chose, pour éviter toute confusion, et pour augmenter le plaisir que l'on tire du jeu.

Dans un combat décomposé en rounds, et plus particulièrement quand on a recours à des figurines, les déplacements paraissent souvent saccadés, alors qu'ils s'effectuent en fait en continu. Si un personnage a besoin de 2 rounds pour traverser une grande salle en courant, sa figurine semblera s'immobiliser au terme du premier round, le temps que revienne son tour de jeu. Il est impossible de représenter les déplacements de manière plus réaliste, mais gardez à l'esprit qu'ils se font de manière fluide et faites-le bien comprendre à vos joueurs.

Déplacement et position

Durant un combat, rares sont les protagonistes qui restent statiques. Les monstres apparaissent et chargent les aventuriers, qui répliquent en progressant après avoir éliminé leurs premiers ennemis. Les magiciens se placent de manière à pouvoir utiliser leur art le plus efficacement possible, tandis que les roublards contournent l'adversaire, à la recherche d'une cible à l'écart, qu'ils pourront attaquer par surprise.

Enfin, quand la bataille semble perdue, la plupart des personnages préfèrent se replier plutôt que de lutter jusqu'à leurs dernières forces. Compte tenu de la quantité des déplacements possibles, il est souvent fort utile de se représenter physiquement tous les protagonistes du combat.

Les divers déplacements peuvent être visualisés à l'aide de figurines, qui représentent les personnages ou les monstres, et que l'on positionne sur un quadrillage simulant le champ de bataille. Les figurines montrent sans le moindre doute possible où chaque combattant se tient par rapport aux autres, tandis que le quadrillage indique jusqu'où chacun peut se déplacer quand arrive son tour de jeu.

Échelle standard

Case de 2,5 cm de côté = 1,50 m

Figurine de 30 mm = créature de taille humaine

Échelle et cases

Lorsqu'on dessine un plan, on utilise généralement une échelle de 1,50 mètre par case de papier quadrillé, parfaite pour des personnages de taille humaine.

Une créature de taille M ou P occupe un espace de 1,50 mètre de côté, soit une case. Les créatures plus imposantes ont besoin de davantage de place, tandis que celles qui sont plus petites peuvent tenir à plusieurs dans une même case. Reportez-vous à la Table 8-4, page 149 du *Manuel des Joueurs*.

Déplacements en diagonale

Quand on se déplace en diagonale sur le quadrillage, la première case compte comme un déplacement de 1,50 mètre, mais la deuxième compte comme un

déplacement de 3 mètres. Cette alternance (1,50 m/3 m) se poursuit tant que le personnage se déplace en diagonale, même si un déplacement en ligne droite prend place entre deux déplacements en diagonale. Par exemple, un personnage se déplace de 1 case en diagonale (1,50 mètre), de 3 cases en ligne droite (4,50 mètres), puis d'une autre case en diagonale (3 mètres), pour un déplacement total de 9 mètres.

Armure et charge transportée

Le *Manuel des Jours* traite des effets de l'armure et de la charge transportée des créatures dotées d'une vitesse de déplacement de 6 mètres ou de 9 mètres. La table ci-dessous dévoile le malus imposé à toutes les vitesses de déplacement, de 6 mètres à 30 mètres (par tranche de 3 mètres).

VD de base	VD réduite	VD de base	VD réduite
6 m	4,50 m	21 m	15 m
9 m	6 m	24 m	16,50 m
12 m	9 m	27 m	18 m
15 m	10,50 m	30 m	21 m
18 m	12 m		

DÉPLACEMENTS EN TROIS DIMENSIONS

Toutes les créatures ne se déplacent pas en marchant ou en courant, et les autres modes de déplacement permettent également des actions de déplacement différentes. Par exemple, même s'il se déplace en nageant, un requin peut choisir d'entreprendre une action de « course » afin d'aller plus vite. De la même manière, il est possible de charger en volant, ou de mêler les modes de déplacement, comme dans le cas d'un roubillard utilisant une partie de son déplacement pour grimper à un petit mur, puis le reste pour se rapprocher de sa cible en petites foulées (footing). Les actions de déplacement s'appliquent à tous les modes de déplacement existants.

Déplacement tactique aérien

Un barbare elfe monté sur un aigle géant fond sur un groupe de flagelleurs mentaux en les criblant de flèches, mais un des monstres réplique aussitôt en s'élevant à la rencontre du personnage à l'aide de ses bottes ailées. Les déplacements deviennent bien plus complexes lorsqu'il faut les concevoir en trois dimensions, surtout quand une vitesse minimale est nécessaire pour rester en l'air.

La majorité des créatures volantes doivent ralentir ne serait-ce qu'un minimum pour tourner, et la plupart ne peuvent décrire que des virages très larges, leur poids leur imposant de conserver une vitesse importante pour ne pas aller s'écraser au sol. Chaque créature volante se voit associer une classe de manœuvrabilité, comme expliqué par la Table 2-1. Voici comment lire cette table :

Vitesse minimale. Si une créature volante ne parvient pas à conserver sa vitesse minimale, elle doit se poser à la fin de son déplacement, sans quoi elle chute de 45 mètres. Si cette distance l'amène en contact avec le sol, elle subit les dégâts correspondants. Dans le cas contraire, elle doit passer le round suivant à reprendre de la vitesse, ce qui l'oblige à effectuer un jet de Réflexes (DD 20). En cas de succès, elle rétablit son vol. Sinon, elle tombe de nouveau, mais cette fois de 90 mètres, et

encaisse les dégâts correspondants en cas d'impact. La procédure se poursuit round après round.

Vol stationnaire. La faculté de rester en l'air sans se déplacer.

Vol vers l'arrière. La faculté de voler vers l'arrière sans se tourner.

Inversion de direction. Une créature dotée d'une bonne manœuvrabilité perd 1,50 mètre de mouvement en passant d'un déplacement vers l'avant à un déplacement vers l'arrière.

Virage. Le virage que la créature peut effectuer après avoir couvert la distance indiquée.

Virage stationnaire. Une créature dotée d'une manœuvrabilité bonne ou parfaite peut « dépenser » une partie de sa vitesse de déplacement pour tourner sur place.

Virage serré. Le virage maximal que la créature peut effectuer sur une seule case.

Angle de montée. L'angle selon lequel la créature peut monter.

Vitesse en montée. La vitesse à laquelle la créature peut monter.

Angle de descente. L'angle selon lequel la créature peut descendre.

Vitesse en descente. La vitesse à laquelle la créature peut descendre (deux fois sa vitesse normale).

Transition descente/montée. Une créature ayant une manœuvrabilité moyenne, médiocre ou déplorable doit voler à l'horizontale sur une certaine distance pour pouvoir grimper après être descendue. À l'inverse, n'importe quelle créature peut commencer à descendre dès qu'elle achève sa montée.

POURSUITE

Sauf événement imprévu, si l'on se contente de compter les cases parcourues sur le plan à l'échelle des figurines, un personnage particulièrement lent n'a aucune chance d'échapper à une créature plus rapide, et inversement.

Si les deux individus engagés dans la poursuite se déplacent à la même vitesse, il existe un moyen simple de résoudre le problème : si la traque se poursuit pendant plusieurs rounds, déterminez qui prend l'avantage à l'aide de tests de Dextérité opposés. Si le poursuivant l'emporte, il rattrape sa proie. Dans le cas contraire, cette dernière parvient à s'enfuir.

Parfois, une poursuite peut se dérouler sur plusieurs heures, les deux personnages concernés s'apercevant juste par instants, à quelques centaines de mètres de distance. Dans ce cas, on simule la traque à l'aide de tests de Constitution opposés, avec le même résultat que précédemment (si ce n'est que c'est l'endurance qui est prise en compte, plutôt que la pointe de vitesse).

DÉPLACEMENT PAR CASES

Tous les personnages se trouvent en file indienne, dans un couloir de 1,50 mètre de large. Le guerrier qui ouvrait la marche s'est engagé dans un cul-de-sac, où il a déclenché un piège empoisonné. Il est en train de mourir. Le prêtre du groupe voudrait bien s'approcher afin de lancer *neutralisation du poison*, mais deux autres PJ sont intercalés entre le guerrier et lui. En théorie, le prêtre n'a pas le droit d'avancer, mais vous pouvez décider qu'il parvient à se glisser entre ses compagnons et le mur pour aller secourir le blessé, après quoi il réintègre sa place au sein du groupe.

TABLE 2-1 : MANŒUVRABILITÉ EN VOL

	Classe de manœuvrabilité et exemple				
	Parfaite (Feu follet)	Bonne (Tyrannocél)	Moyenne (Gargouille)	Médiocre (Wjverne)	Déplorable (Manticore)
Vitesse minimale	Aucune	Aucune	1/2	1/2	1/2
Vol stationnaire	Oui	Oui	Non	Non	Non
Vol vers l'arrière	Oui	Oui	Non	Non	Non
Inversion de direction	Oui	1,50 m	—	—	—
Virage	Au choix	90°/-1,50 m	45°/-1,50 m	45°/-1,50 m	45°/-3 m
Virage stationnaire	Au choix	90°/-1,50 m	45°/-1,50 m	Non	Non
Virage serré	Au choix	Au choix	90°	45°	45°
Angle de montée	Au choix	Au choix	60°	45°	45°
Vitesse de montée	Maximale	1/2	1/2	1/2	1/2
Angle de descente	Au choix	Au choix	Au choix	45°	45°
Vitesse de descente	x2	x2	x2	x2	x2
Transition descente/montée	0	0	1,50 m	3 m	6 m

En règle générale, tant que les personnages ne sont pas en train de combattre, ils doivent pouvoir se déplacer d'importe où, du moment que ces déplacements sont possibles. Une case de 1,50 mètre de côté peut accueillir plusieurs personnes à la fois : c'est quand elles se battent qu'elles ont besoin de cet espace. Les règles concernant le déplacement des figurines sont vitales lors des combats, mais le reste du temps, elles risquent de limiter sérieusement les actions des personnages.

TYPES DE BONUS

Nombre de pouvoirs raciaux, d'aptitudes de classe, de sorts et d'objets magiques confèrent un bonus aux jets d'attaque, aux jets de dégâts, aux jets de sauvegarde, à la classe d'armure, aux valeurs de caractéristique ou aux tests de compétence. Ces bonus se répartissent en différentes catégories, chacune étant décrite ci-dessous.

Les bonus de type différent s'additionnent toujours. Ainsi, une cape de résistance +1 (qui offre un bonus de résistance aux jets de sauvegarde) s'ajoute au bonus de +2 dont les paladins bénéficient sur tous les jets de sauvegarde. Par contre, les bonus de même type ne se cumulent pas : une épée longue +3 (bonus d'altération de +3 aux jets d'attaque et de dégâts) ne bénéficiera pas de l'effet du sort *arme magique*, qui offre à l'arme affectée un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Les bonus qui ont des noms différents se cumulent, ceux qui ont le même nom ne sont pas cumulables, à quelques exceptions près : les bonus d'esquive et certains bonus de circonstances.

Alchimie. Ce type de bonus simule les bénéfices que l'on tire d'une composante chimique, généralement avalée auparavant. Par exemple, un antidote confère un bonus alchimique de +5 aux jets de sauvegarde contre le poison.

Altération. Un bonus d'altération représente un accroissement d'efficacité de l'arme ou de l'armure d'un aventurier (comme grâce aux sorts *arme magique* et *panoplie magique*) ou une augmentation de valeur de caractéristique (grâce *félène*).

Aptitude. Un tel bonus permet au personnage d'avoir davantage de chances de mener à bien l'action entreprise (c'est l'effet du sort *assistance divine*, entre autres).

Armure. Le même type de bonus que celui offert par une armure non magique. Un sort générant un tel bonus le fait souvent par le biais d'un champ de force invisible et tangible entourant le personnage.

Armure naturelle. La peau épaisse ou les écailles de nombreux monstres leur confèrent un bonus d'armure naturelle. Quand ce bonus est dû à un sort (comme *peau d'écorce*), c'est que la peau du sujet est plus épaisse jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Bouclier. Sur le même principe qu'un bonus d'armure, un bonus de bouclier à la CA équivaut à la protection d'un bouclier non magique. Un sort générant un tel bonus le fait souvent par le biais d'un champ de force invisible et tangible entourant le personnage.

Chance. Un bonus de chance représente la divine providence (voir le sort *faveur divine*).

Circonstances. Bonus ou malus dépendant des circonstances, et pouvant s'appliquer à un test ou à son DD. Les modificateurs de circonstances s'additionnent, sauf s'ils proviennent de la même circonstance.

Esquive. Augmente les chances du personnage d'éviter une attaque ou un effet néfaste. Tous les bonus d'esquive s'additionnent, sans exception. Les sorts et objets magiques en confèrent parfois (seuls les dons et les pouvoirs spéciaux le font).

Inné. Un bonus inné est un bonus à une valeur de caractéristique résultant de l'utilisation d'un sort extrêmement puissant, comme *souhait*. Personne ne peut avoir de bonus inné supérieur à +5 dans une caractéristique donnée.

Intuition. Ce bonus rend le personnage plus efficace en lui procurant une connaissance presque surnaturelle liée à l'action qu'il est en train d'entreprendre (voir le sort *coup au but*).

Malfaisance. Ce bonus représente le pouvoir du Mal, comme dans le sort *profanation*.

Moral. Un bonus de moral représente les effets positifs qui découlent de l'espoir, du courage et de la détermination. Exemple : *bénédiction*.

Parade. Un bonus de parade améliore la CA du personnage en détournant les attaques qui risqueraient de l'atteindre, comme le fait le sort *bouclier de la foi*.

Racial. Les créatures bénéficient de bonus raciaux – habituellement aux tests de compétence – selon l'espèce dont elles sont issues. Par exemple, les aigles bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection.

Résistance. Un bonus de résistance protège contre la magie et les effets néfastes. Ils affectent presque toujours les jets de sauvegarde.

Sainteté. Ce bonus représente le pouvoir du Bien, comme dans le sort *consécration*. C'est l'inverse du bonus de malfaisance.

Taille. Quand un personnage grandit, sa Force augmente (ainsi, parfois, que sa Constitution). Exemple : *agrandissement*.

COMBAT

Les aventuriers enfoncent une porte et tombent dans une embuscade tendue par des hobgobelins sanguinaires. Trois chevaliers traversent la forêt au galop, lance d'arçon pointée vers l'hydre qui les attend au bord du ruisseau. Le dragon s'envole et poursuit le seigneur elfe et ses hommes terrorisés.

Le combat n'est une part importante dans une partie de D&D. C'est en effet à ce moment que les personnages peuvent faire la preuve de ce qu'ils valent vraiment. Gérer les combats est la tâche la plus importante qui attend le MJ. Vous devez vous assurer qu'ils se déroulent de manière fluide, sans accroc, et prendre les décisions qui s'imposent sur le vif.

LIGNE DE MIRE

La ligne de mire permet de déterminer si un personnage voit une créature ou un objet représenté sur le quadrillage. En cas de doute, tracez une ligne imaginaire (à l'aide d'une règle ou d'un bout de ficelle tendu) du

LES COULISSES DE D&D : POURQUOI DES BONUS DIFFÉRENTS ?

Distinguer les différents types de bonus dont un personnage peut bénéficier vous semblera peut-être fastidieux, mais c'est absolument indispensable. Voici pourquoi :

L'équilibre du jeu. La raison principale pour laquelle il faut différencier les bonus, c'est que cela les empêche de devenir incontrôlables. Si un personnage porte déjà un *ceinturon de force de géant*, permettre au prêtre du groupe de lui faire bénéficier du sort *force de taureau* le rendrait démesurément puissant. De la même manière, un personnage bénéficiant des sorts *armure de mage* et *peau d'écorce* alors qu'il porte déjà une armure magique, un *anneau de protection*, une *cape de résistance* et une *amulette d'armure naturelle* n'aurait pas grand-chose à craindre si tous ces bonus étaient cumulables. Les restrictions gardent le jeu dans des limites raisonnables, tout en permettant

aux aventuriers de profiter des effets de plusieurs objets magiques. Ainsi, vous remarquerez que la moitié des sorts et objets de l'exemple précédent (*armure de mage*, *peau d'écorce* et *anneau de protection*) fonctionnent ensemble, car ils procurent des bonus différents.

La logique. Le système de types de bonus permet de rationaliser ce qui peut fonctionner ensemble et ce qui ne le peut pas. En multipliant les objets et les sorts de protection, un joueur raisonnable finira par se rendre compte que certains sont redondants. Les bonus différents sont là pour expliquer logiquement les limites du cumul des effets magiques.

L'intérêt en termes de jeu. Ce système permet également aux joueurs d'obtenir d'intéressantes combinaisons en additionnant les effets qui marchent le mieux ensemble. Il les encourage donc à tirer le meilleur de ce qu'ils ont plutôt qu'à accumuler les objets sans réfléchir, bref à jouer intelligemment.

centre de la case occupée par l'aventurier jusqu'à l'objet. Si rien ne vient bloquer cette ligne, le personnage voit l'objet en question, ce qui lui permet par exemple de lancer un sort dessus, ou de le prendre pour cible avec son arc. Dans le cas où le personnage cherche à voir une créature, la ligne de mire se mesure entre le centre des deux cases concernées (celle du PJ et celle de la créature). Si l'aventurier voit ne serait-ce qu'une partie d'une créature occupant plusieurs cases (autrement dit, s'il a une ligne de mire dégagée avec une des cases occupées par le monstre), il peut la prendre pour cible avec un sort ou n'importe quelle autre attaque.

Si la ligne de mire est complètement bloquée, le personnage ne peut pas utiliser de sorts ou d'armes à distance contre la cible. Si elle est partiellement bloquée, les sorts fonctionnent normalement, mais la CA de la cible augmente en raison de l'abri dont elle bénéficie.

DÉBUT D'UNE RENCONTRE

Une rencontre peut commencer de trois façons différentes :

- Un des deux camps a aperçu l'autre et peut agir le premier.
- Les deux camps se repèrent en même temps.
- Certaines créatures dans chaque camp ont conscience de la présence adverse (mais pas toutes).

Sw

Si vous décidez qu'un des deux camps peut apercevoir l'autre (ou que les deux peuvent se repérer), le plus simple est d'avoir recours au champ de vision (déterminé par les lignes de mire) et aux tests de Détection et/ou de Perception auditive pour déterminer si l'un des trois cas ci-dessus se concrétise. Il est souvent bon d'accorder aux personnages une chance de détecter l'ennemi, mais c'est à vous, et à vous seul, de décider quand le combat commence et ce que chacun peut faire lors du premier round.

Un des deux a aperçu l'autre. Dans ce cas, il faut décider de combien de temps disposent les créatures conscientes de la présence de l'ennemi avant que ce dernier ne puisse réagir. Parfois, le groupe surpris n'a pas le temps d'agir. Si cela se produit, les attaquants ont droit à une action

simple avant qu'on ne joue l'initiative (et leurs adversaires, qui ne les ont pas vus arriver, sont automatiquement pris au dépourvu, ce qui signifie qu'ils ne bénéficient pas de leur bonus de Dextérité à la CA). Une fois les actions résolues, tous les protagonistes du combat effectuent un test d'initiative pour déterminer dans quel ordre ils agiront par la suite.

Parfois, le camp averti de la présence de l'ennemi dispose de quelques rounds de préparation (par exemple, si les adversaires sont repérés

OPTION : NOUVELLE INITIATIVE À CHAQUE ROUND

Certains joueurs préfèrent jouer l'initiative à chaque round plutôt qu'une seule fois en début de combat. Dans ce cas, l'ordre d'action des divers protagonistes peut beaucoup évoluer d'un round à l'autre. Le combat devient moins prévisible.

Cette règle optionnelle n'apporte pas de grands bouleversements. Elle ralentit forcément le cours du jeu, car chaque participant doit jeter un dé de plus au début de chaque round. Elle ne modifie en rien la durée des sorts, ni la manière dont fonctionnent les actions de combat. Les effets se prolongeant jusqu'à la prochaine action du personnage continuent de le faire. La différence provient du fait qu'un combattant agissant en dernier (ou presque) peut entreprendre une action lui imposant un malus pendant 1 round (par exemple, tenter une charge), puis annuler ce malus en réussissant une bonne initiative lors du round suivant. Dans ce cas, il est parfois bénéfique d'obtenir un mauvais score d'initiative.

Et réfléchissez au cas de figure suivant : un magicien cherche à lancer un sort malgré le moine qui se rue sur lui. Il sait que si son adversaire l'atteint, il lui sera quasiment impossible d'accomplir son incantation sans provoquer une attaque d'opportunité. Il décide donc que son action dépendra de son initiative (c'est le genre de donnée qu'il faut constamment garder à l'esprit quand on joue l'initiative à chaque round). Pour sa part, le moine a l'intention de tenter une attaque étourdissante pour s'assurer que le magicien ne pourra pas lancer le moindre sort. Le magicien remporte l'initiative et jette un sort, mais le moine réussit son jet de sauvegarde et n'est pas affecté. Le moine achève son déplacement, porte son coup et étourdit le magicien pour 1 round (ou, du moins, jusqu'à la prochaine action du moine). Le round suivant, le moine

remporte l'initiative, frappe de nouveau, et rate. C'est alors au magicien de jouer, il peut tranquillement lancer un nouveau sort ; ayant perdu l'initiative, il n'a pour ainsi dire pas été affecté par l'attaque étourdissante du moine.

Si vous appliquez cette règle optionnelle, le fait de préparer ou de retarder son action et de l'accomplir au cours du même round se traduit par un malus de -2 aux tests d'initiative suivants. Ce malus est cumulable : -2 après une action préparée ou retardée, puis -4 si le personnage décide d'en préparer ou d'en retarder une autre, et ainsi de suite. Si l'action retardée ou préparée est exécutée au début du round suivant, elle ne s'accompagne d'aucun malus (si ce n'est que l'aventurier n'a pas agi du tout pendant 1 round). Le fait d'évaluer la situation fait disparaître tous les malus infligés par une ou plusieurs actions préparées ou retardées.

Même si vous préférez déterminer une seule fois l'initiative pour tout le combat, il est parfois intéressant, voire nécessaire, de la rejouer. Par exemple, les personnages affrontent un magicien drow protégé par un sort d'invisibilité suprême. C'est le dernier combat de l'aventure et la survie des personnages en dépend. Quand arrive son tour de jeu, le drow s'approche un peu trop de Jozan, qui avait lancé *négaration de l'invisibilité*. Aussitôt, l'elfe noir redevient visible. Compte tenu des règles normales, le PJ dont le tour vient ensuite est le premier à pouvoir réagir à la soudaine apparition du drow. Mais il n'y a aucune raison pour que ce personnage soit favorisé par rapport aux autres. Vous êtes donc tout à fait en droit de demander à tout le monde (le drow compris) de rejouer l'initiative, afin de voir comment les divers protagonistes réagissent à cette nouvelle donnée bouleversant les règles du combat en cours (l'apparition du drow).

alors qu'ils se trouvent encore loin). Dans ce cas, comptez les rounds afin de voir ce que les créatures ont le temps de faire. Une fois le contact établi, les attaquants (c'est-à-dire ceux qui sont conscients de la présence adverse) ont droit à une action simple chacun, leurs adversaires étant pris au dépourvu. N'oubliez pas que si les préparatifs attirent l'attention du camp adverse (trop visibles, trop bruyants, etc.), personne n'est pris au dépourvu et personne

n'a droit à une attaque ; on détermine l'initiative normalement.

Exemple (pas de temps de préparation). Un ensorceleur kobold voit un groupe d'aventuriers progressant dans un long couloir en s'éclairant à l'aide de torches (ces derniers ne l'aperçoivent pas car il se trouve au-delà de la zone éclairée). Le kobold a droit à une action simple, qu'il utilise pour lancer un sort d'éclair. Pris au dépourvu, les aventuriers ne peuvent qu'effectuer un jet de sauvegarde chacun. Une fois les dégâts du sort résolus, tout le monde joue normalement l'initiative.

Exemple (temps de préparation). Jozan le prêtre entend des créatures bouger derrière une porte. Aux paroles échangées, il identifie des orques. Manifestement, les monstres ignorent qu'il est là, aussi prend-il le temps de lancer *bénédictio* et *armure de la foi* avant d'ouvrir la porte et d'utiliser son action simple pour jeter *immobilisation de personne* sur le premier adversaire qu'il aperçoit. Il peut le faire avant que les orques n'aient le temps de réagir, à moins que ceux-ci ne l'aient entendu lancer *bénédictio* ou *armure de la foi*, auquel cas ils sont conscients de sa présence. Si cela est produit, Jozan ne dispose pas de son action simple supplémentaire ; s'il veut pouvoir lancer *immobilisation de personne* sans souci, il a tout intérêt à remporter l'initiative.

Les deux camps se repèrent en même temps. Dans ce cas, on détermine l'initiative normalement.

Si les deux groupes sont trop éloignés pour pouvoir s'affronter immédiatement, comptez le nombre de rounds qui leur est nécessaire pour se rapprocher. Les deux camps disposent du même temps de préparation.

Exemple (interaction immédiate). Un groupe d'aventuriers entre soudainement dans une salle pleine d'orques. Ni les personnages ni les humanoïdes n'avaient conscience de la présence de l'ennemi. Tout le monde est surpris et pris au dépourvu. On joue l'initiative pour savoir qui réagit le plus vite.

Exemple (pas d'interaction immédiate). Les aventuriers entendent des orques rire de l'autre côté d'une porte. Dans le même temps, un humanoïde posté en sentinelle aperçoit les intrus par un œilleton et avertit ses compagnons. La porte est fermée et le combat ne peut commencer

tant qu'elle reste en l'état. Jozan lance *bénédictio* et Lidda boit une potion, tandis que Tordek et Mialyë s'approchent du battant. De leur côté, les orques se mettent en position et l'un d'eux se cache en utilisant son *anneau d'invisibilité*. Un round s'est écoulé. Les aventuriers se positionnent autour de la porte pendant que les orques renversent plusieurs tables et s'abritent derrière, en encochant leur première flèche (deuxième round). Tordek ouvre la porte, et le MD demande un test d'initiative à tous les participants. Le troisième round commence, l'ordre dans lequel chacun agit dépendant du résultat du test d'initiative.



Dans chaque camp, certaines créatures ont conscience de la présence adverse (mais pas toutes). Dans ce cas, seules les créatures ayant perçu la présence adverse peuvent agir, en exécutant une action simple avant le début du combat proprement dit.

Exemple. Lidda est partie en éclaireur. Elle remarque une gargouille au moment où cette dernière l'aperçoit, mais les compagnons de la halfeline n'ont pas vu le monstre (ils sont toutefois assez proches pour entendre les bruits du combat quand celui-ci aura commencé). Lidda et la gargouille ont toutes deux droit à une action simple avant le début du combat. Elles jouent l'initiative pour déterminer dans quel ordre elles agissent, et tout le monde les imite une fois que leurs actions simples ont été résolues.

Le round de surprise

Quand un camp a conscience de l'autre, le MD considère le premier round de combat comme un round de surprise, au cours duquel les créatures capables d'agir n'ont droit qu'à une action simple. Cela

OPTION : MONTURES SAVANTES

Le destrier d'un paladin est tout aussi malin que certains personnages. De leur côté, aigles géants, hiboux géant et pégases sont très intelligents. Quand de telles créatures se joignent à l'action, vous avez deux options :

- La créature agit au tour d'initiative de son cavalier, comme les montures dotées d'une intelligence animale. Cela signifie essentiellement que monture et cavalier agissent simultanément.

- Vous demandez au joueur d'effectuer un test d'initiative séparé pour la monture. Cela signifie qu'elle se déplace et attaque à son tour d'initiative, ce qui souligne son individualité. Par contre, attention à ce que le cavalier ne décroche de son adversaire en raison des caprices de sa monture ! Dans ce cas, le cavalier peut bien entendu retarder son action pour synchroniser le résultat de son test d'initiative avec celui de sa monture. De même, la monture peut retarder la sienne pour qu'elle coïncide avec les déplacements de son cavalier.

simule le fait que, même quand on est prêt au combat, quelques instants sont nécessaires pour évaluer la situation.

Avec cette règle optionnelle, l'initiative perd de l'importance, car c'est normalement au cours du premier round qu'elle est cruciale. Même si un guerrier agit avant son adversaire, il ne peut lui porter qu'une seule attaque lors du premier round.

NOUVEAUX COMBATTANTS

Les aventuriers se défendent farouchement contre un groupe de trolls qui cherchent à les repousser jusqu'à une fosse menant à l'antre du dragon qui contrôle ce niveau du donjon. Soudain, une unité de soldats nains fait son apparition. Lorsque ce cas de figure se produit, les nouveaux arrivants interviennent entre deux rounds. Les règles suivantes s'appliquent, que le nouveau groupe soit allié ou non à l'une des parties en présence.

Les nouveaux arrivants sont conscients du combat. Dans ce cas, ils agissent avant tous les autres protagonistes du combat, remportant automatiquement l'initiative lors du round où ils interviennent. Par la suite, on considère que leur score d'initiative est supérieur d'un point à celui qui était jusque-là le plus élevé. S'il est nécessaire de différencier leurs actions, ils agissent en fonction de leur valeur de Dextérité. Cette règle a deux raisons d'être :

- Les nouveaux arrivants sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il leur est impossible d'exécuter une action sans que le camp d'en face puisse réagir (compte tenu que le combat a déjà commencé). Ils retrouvent donc l'avantage en agissant les premiers (même si les autres protagonistes les ont vus arriver).
- Le fait qu'ils agissent en début de round a également pour conséquence que les personnages ou créatures ayant obtenu un score d'initiative élevé sont les premiers à pouvoir réagir à la présence des nouveaux venus, ce qui constitue un avantage non négligeable.

Les nouveaux arrivants ne sont pas conscients du combat. Par exemple, cela peut se produire quand les personnages découvrent deux monstres en train de s'affronter. Dans ce cas, les nouveaux venus interviennent toujours en début de round, mais ils jouent l'initiative normalement. S'ils ne l'emportent pas, certains des autres combattants (voire tous) ont le temps d'agir avant eux (auquel cas se sont eux qui se trouvent pris au dépourvu).

Si plusieurs groupes de nouveaux combattants arrivent en même temps, vous devez décider s'ils sont conscients du combat ou non. Ceux qui ne sont rendu compte de rien jouent l'initiative normalement. Quant aux autres, ils remportent automatiquement l'initiative et agissent selon leur valeur de Dextérité, même s'ils ne font pas partie du même groupe.

Exemple. De puissants aventuriers sont en train d'affronter un naga. Ce dernier a obtenu un score d'initiative particulièrement médiocre, et tous les personnages agissent avant lui. Entre les rounds trois et quatre, trois orques en train de patrouiller arrivent sans avoir rien remarqué. Dans le même temps, alertés par les bruits du combat, deux autres nagas font irruption dans la salle. Ces derniers agissent en premier dès le round quatre, tandis que les orques jouent normalement l'initiative. Ils obtiennent un très mauvais résultat, à tel point qu'ils ne pourront agir qu'après le premier naga.

Quand arrive le tour des aventuriers, ils peuvent réagir à l'arrivée des nagas (qui ont déjà agi) ou des orques (qui sont pris au dépourvu). Puis vient le tour du premier naga, et enfin celui des orques (qui s'enfuient probablement dès qu'ils en ont l'occasion). On conserve le même ordre d'initiative jusqu'à la fin du combat.

OPTION : TOUCHER L'ABRI PLUTÔT QUE LA CIBLE

Au combat à distance, lorsque la cible dispose d'un abri, il peut être important de déterminer si celui-ci a été touché par une attaque qui a raté la cible qu'elle visait. Premièrement, voyez si le jet d'attaque aurait suffi à toucher la cible sans sa protection. Si le résultat du jet entre dans cette tranche, l'objet utilisé en guise d'abri est touché. Si le personnage était abrité par une créature et si le jet d'attaque dépasse la CA de celle-ci, elle subit les dégâts.

LE RYTHME DU COMBAT

L'initiative indique à quel moment chaque protagoniste peut agir. Ce mécanisme de jeu a pour fonction de donner du rythme au combat, mais c'est à vous de faire en sorte que l'action ne retombe pas. Encouragez les joueurs à réfléchir à l'avance aux actions de leurs PJ afin de pouvoir vous les communiquer dès qu'arrive leur tour de jeu. Il n'est pas drôle d'attendre sans rien faire que ses camarades décident de ce qu'ils veulent faire.

Les joueurs peuvent vous aider à imprimer un bon rythme au combat, par exemple en jetant simultanément leurs jets d'attaque et de dégâts. De cette manière, en cas de coup au but, ils peuvent vous donner instantanément le nombre de points de dégâts infligés. De la même manière, s'ils savent que l'action entreprise par leur personnage nécessite un jet de dé, ils peuvent l'effectuer à l'avance afin de vous indiquer le résultat sans attendre, dès qu'arrive leur tour de jeu (« Je donne un coup de hache d'armes et j'atteins une CA 14. Si cela suffit pour toucher, j'inflige 9 points de dégâts »). Certains MD préfèrent toutefois que les joueurs effectuent leurs jets de dés dans l'ordre ; à vous de voir la solution qui vous convient.

Une fois l'ordre d'initiative déterminé, vous avez tout intérêt à le noter sur un bout de papier. Placez cette note de manière à ce que tout le monde puisse la voir. De cette manière, les joueurs sauront quand c'est à eux de jouer, ce qui leur permettra de se préparer en conséquence. N'indiquez pas à quel moment ont lieu les actions des PNJ, du moins tant que ces derniers n'ont pas encore agi. Les joueurs ne doivent pas savoir quand les ennemis de leurs personnages vont agir, sous peine de trop les favoriser.

Actions simultanées

Lorsque vous jouez une scène de combat pour laquelle le temps se mesure en rounds, rappelez-vous que les actions des PJ et des PNJ ont lieu en même temps. Par exemple, dans un round de 6 secondes, Mialye lancera un sort pendant que Lidda se déplacera pour porter une attaque sournoise.

Cependant, lorsque tous les joueurs rassemblés à la table de jeu jouent un round de combat, chaque PJ agit à son tour d'initiative. Cela est nécessaire car si tous les individus jouaient en même temps, ce serait le désordre le plus complet. Toutefois, l'ordre de jeu séquentiel engendre parfois des situations où il arrive quelque chose d'important à la fin du tour d'un personnage, mais avant que les autres n'aient agi dans le même round.

Imaginons par exemple que Tordek se déplace en petites foulées, prenant une avance 4,50 mètres sur le groupe. Il tourne à un coin et progresse de 3 mètres de plus avant de déclencher un piège. Dans ce cas, et bien qu'il ait agi avant ses compagnons, vous pouvez décider qu'il ne déclenche le piège qu'au terme du round, car cela se produit à la fin de son déplacement. Il lui faut du temps pour progresser dans le couloir et les autres personnages auront certainement eu le temps de faire autre chose dans l'intervalle.

ACTIONS DE COMBAT

Un troll monté sur un ver pourpre et armé d'une pique peut frapper les adversaires distants de 4 cases. Entouré d'ennemis, il peut obliger sa monture à attaquer le même adversaire que lui, dans l'espoir de l'éliminer rapidement et ainsi pouvoir s'enfuir, à moins qu'il ne demande au ver de mordre et d'engloutir des ennemis différents. Tout combat offre de nombreuses possibilités tactiques, et autant de raisons de faire le bon ou le mauvais choix.

Si la créature en question a un bonus de Dextérité à la CA ou un bonus d'esquive, et que c'est grâce à ce bonus qu'elle n'est pas touchée, c'est la cible originelle qui est finalement frappée. La créature procurant l'abri esquive simplement l'attaque et ne joue plus son rôle de bouclier. Bien entendu, elle a le droit de ne pas tenir compte de son bonus de Dextérité à la CA et/ou de son bonus d'esquive pour que son protégé ne soit pas touché.

Vous devez jouer chaque adversaire des personnages en fonction de ses capacités. Un guerrier ayant l'habitude du combat ne s'exposera aux attaques d'opportunité que s'il n'a pas d'autre choix, mais un stupide gobelin peut très bien prendre des risques inutiles. De la même manière, une araignée de phase (Int 7) est assez rusée pour passer par le plan Éthéré et réapparaître derrière le magicien qui l'a blessée avec un projectile magique lors du round précédent, tandis qu'un ankheg (Int 1) n'arrivera vraisemblablement pas à déterminer lequel de ses adversaires est le plus dangereux.

Déterminer le résultat des actions non décrites dans les règles

Les actions de combat détaillées dans le *Manuel des Joueurs* sont nombreuses, mais il est évident qu'elles ne couvrent pas tous les cas de figure. Quand un personnage tente une action qui n'est pas expliquée par les règles, c'est à vous de décider de son résultat. Basez-vous autant que possible sur les actions existantes, en demandant éventuellement un test de caractéristique, un test de compétence ou, plus rarement, un jet de sauvegarde si cela vous semble nécessaire.

Voici quelques exemples de décisions prises sur le vif :

- Des renforts viennent aider les gobelours que les aventuriers sont en train d'affronter. Tordek entend les nouveaux venus, qui essaient d'ouvrir la porte coincée. Courant jusqu'au battant, il s'appuie dessus de toutes ses forces et tente de le retenir fermé tandis que ses compagnons achèvent les humanoïdes restants dans la pièce. S'il s'agissait d'une porte normale, vous pourriez demander au joueur de Tordek de jouer un test de Force opposé contre les gobelours poussant de l'autre côté. Mais comme la porte est coincée, vous décidez que les gobelours doivent d'abord la décoincer (en l'enfonçant). S'ils y parviennent, il leur faudra alors jouer un test de Force opposé contre Tordek.
- Un moine a l'intention de sauter en l'air et de se laisser retomber sur son ennemi après avoir traversé la salle en se balançant au lustre. Vous évaluez qu'un test de Dextérité (DD 13) lui permet d'attraper le lustre et de se balancer. Le joueur vous demande si son personnage peut faire appel à sa compétence d'Acrobaties, et vous lui répondez par l'affirmative. Déterminant ensuite que le mouvement de balancier imprimé par la manœuvre confère à peu près les mêmes avantages qu'une charge, vous accordez au moine un bonus de +2 sur l'attaque qu'il porte à la fin de son mouvement.
- Un ensorceleur prépare un sort d'attaque, de manière à le lancer dès que le tyranneuil utilise un de ses yeux secondaires (c'est selon lui le meilleur moyen de déterminer si le cône d'antimagie du monstre est actif ou non). Mais cela signifie forcément que le sort partira après les rayons (qui vont trop vite pour que le personnage puisse

finir son incantation avant). Il est toutefois nécessaire de déterminer si le sort se déclenche avant que l'ensorceleur soit touché par les rayons. Vous décidez que c'est en effet possible si un test de Sagesse du PJ l'emporte sur un test de Dextérité du tyranneuil.

Actions de combat utilisées hors du cadre du combat

En règle générale, les actions de combat sont faites pour être utilisées dans le cadre du combat, autrement dit, quand vous comptez les rounds et quand les aventuriers agissent selon un ordre déterminé par leur test d'initiative. Il existe bien évidemment des exceptions. Par exemple, un prêtre n'a pas besoin de jouer d'initiative pour lancer *soins légers* sur un compagnon blessé alors qu'il n'y a plus le moindre ennemi en vue. Sorts et compétences sont souvent utilisés entre les combats, mais cela ne pose pas de problème. Par contre, attaques, actions préparées, charges et autres fonctionnent mieux dans le cadre du round.

Pour vous en convaincre, réfléchissez à la situation suivante : Lidda décide de tirer un étrange levier qu'elle vient de remarquer dans une salle souterraine. Convaincue qu'il s'agit d'une mauvaise idée, Mialyë tente de l'en empêcher. Même s'il n'y a pas d'adversaire en vue, vous avez tout intérêt à utiliser les règles de combat afin de simuler les actions entreprises. Les deux personnages jouent une initiative. Si Lidda l'emporte, elle tire le levier. Par contre, si Mialyë s'impose, elle peut essayer de ceinturer l'halfeline, ce qui nécessite une attaque de contact au corps à corps (voir les règles concernant la lutte). Si Mialyë touche, Lidda doit décider si elle résiste ou non (comme les deux jeunes femmes sont amies, Mialyë se contentera certainement d'attraper le bras de la roublarde pour lui faire entendre raison). Si Lidda persiste, référez-vous aux règles de lutte pour savoir si la magicienne parvient à l'écarter du levier.

Préparer son action

Le fait de préparer son action peut déboucher sur de nombreux résultats, aussi demandez à vos joueurs d'être aussi précis que possible chaque fois qu'ils y font appel. Si un personnage prépare un sort de manière à le lancer au cas où un adversaire s'approche de lui, le joueur doit préciser quel sort son PJ prépare, mais aussi à quel adversaire il le destine (il peut également s'agir du premier ennemi surgissant d'un endroit donné).

Si un personnage prépare son action puis décide de ne pas l'exécuter quand les conditions sont réunies, les règles l'autorisent à la garder préparée. Mais comme les combats sont rapides et sources de confusion, vous êtes tout à fait en droit de compliquer la vie d'un aventurier refusant d'accomplir son action préparée alors que l'occasion s'en présente. Voici les deux options que nous vous proposons :

OPTION : COUP AU BUT AUTOMATIQUE, COUP AUTOMATIQUEMENT RATE

Le *Manuel des Joueurs* explique qu'un 1 naturel au jet d'attaque (le d20 produit un 1) rate automatiquement, et qu'un 20 naturel (le d20 produit un 20) touche toujours.

Cela signifie que même le plus humble kobold peut toucher un guerrier harnaché de la meilleure armure qui soit, pour peu qu'il fasse 20. Dans le même temps, même le plus habile des combattants rate son coup dans 5 % des cas.

Vous pouvez également considérer qu'un 1 naturel correspond à un jet de -10. Autrement dit, si l'attaquant ne bénéficie que d'un bonus de +6 au jet d'attaque, il obtient -4 et ne peut rien toucher. Par contre, si son bonus est nettement plus élevé, il a tout de même des chances de toucher (un bonus de +23 lui permettra ainsi d'atteindre une CA 13). À l'inverse, un 20 naturel correspond à un jet de 30. Dans ce cas, même un piètre combattant subissant un malus de -2 au jet d'attaque touchera une CA 28.

OPTION : JET DE DÉFENSE

Il existe une autre façon de rendre l'issue d'un coup moins prévisible, en introduisant une variable supplémentaire dans l'équation. C'est la raison d'être du jet de défense. Chaque fois qu'un personnage est attaqué, au

lieu d'utiliser sa CA immuable, il jette 1d20, auquel il ajoute tous ses modificateurs à la CA. Chaque phase du combat prend en fait la forme d'un jet opposé (jet d'attaque de l'agresseur contre jet de défense de sa cible). Avec cette règle optionnelle, on peut considérer que ne pas jouer de jet de défense revient à « faire 10 » à chaque round, c'est-à-dire à bénéficier d'une base fixe de 10 pour le calcul de la CA.

Le jet de défense s'exprime de la façon suivante :

$$1d20 + (CA - 10)$$

Par exemple, un paladin attaque un guerrier maléfisant. Il obtient 13 au dé et ajoute son bonus de +10, pour un total de 23. Le jet de défense du guerrier lui donne 9, auquel il ajoute +11 (tous ses modificateurs à la CA). Son total de 20 est inférieur à celui du paladin ; il est donc touché. Cette règle optionnelle est surtout utile à haut niveau, où les guerriers touchent presque toujours leur adversaire, alors que les autres personnages ont tendance à le rater. Malheureusement, elle ralentit le rythme de la partie en doublant presque le nombre de jets de dé nécessaires au cours du combat. En guise de compromis, vous pouvez demander à chaque protagoniste d'effectuer un seul et unique jet de défense par round. Sa CA restera donc stable tout au long du round, quel que soit le nombre d'attaques qu'il aura à subir.

- Si le personnage n'exécute pas son action préparée, il la perd purement et simplement.
- Demandez-lui d'effectuer un test de Sagesse (DD 15) pour ne pas accomplir l'action préparée. Par exemple, un aventurier ayant décidé de tirer à l'arbalète sur le premier individu entrant par la porte peut se retenir de tirer si c'est l'un de ses compagnons qui apparaît devant lui. S'il réussit son test de Sagesse, il ne tire pas mais conserve son action préparée, ce qui lui permet de prendre pour cible la goule poursuivant son ami. Par contre, s'il rate son test de Sagesse, il exécute bien son action préparée comme prévu... en tirant sur son compagnon d'armes !

Les joueurs fûtés se rendront vite compte qu'ils ont tout intérêt à se montrer précis dans la définition de l'action qu'ils préparent, mais pas trop tout de même. Pour reprendre l'exemple précédent, le joueur aurait mieux fait de préciser que son personnage se préparait à tirer sur le premier ennemi franchissant la porte (par contre, se préparer à tirer sur la première goule non blessée passant par la porte est sans doute trop détaillé, car il n'est pas facile de faire la distinction entre une goule blessée et une autre qui ne l'est pas, d'autant que la décision doit être prise en une fraction de seconde). À vous de voir ce que vous exigez de vos joueurs.

N'autorisez pas les personnages à préparer leurs actions en dehors du cadre du combat. L'exemple précédent est tout à fait valable au cours d'un affrontement, mais le reste du temps, le PJ ne peut pas se tenir prêt à tirer sur le premier adversaire franchissant la porte. Le joueur peut indiquer que c'est ce que fait son personnage, mais dans ce cas, cela signifie juste qu'il ne sera pas pris au dépourvu si quelqu'un entre. Si la créature qui arrive est prise au dépourvu, l'aventurier a droit à une action simple supplémentaire, ce qui lui permet par exemple de tirer avant que son adversaire n'ait le temps de réagir. Sinon, on joue l'initiative normalement.

JET D'ATTAQUE

Tous les participants au combat jettent 1d20 chaque fois qu'ils frappent pour déterminer si leur coup porte. En raison de sa fréquence, le jet d'attaque risque, à la longue, de devenir monotone. Si cela se produit, il vous faut réagir, et vite.

Le jet d'attaque perd souvent de son intérêt si le joueur est persuadé que son personnage va toucher ou, au contraire, rater sa cible. Dans ce cas, vous pouvez diminuer fortement le bonus assorti aux attaques successives dans le cas où le PJ frappe plusieurs fois par round. Même si sa première attaque continue d'être aussi efficace, il n'en sera pas de même des suivantes.

N'hésitez pas à décrire le résultat des coups plutôt que d'annoncer calmement qu'ils touchent. Par exemple, l'épée du guerrier pourra se

glisser entre deux écailles du dragon et se planter dans le cou de la bête, faisant jaillir un immonde sang noir. Voir plus loin pour ce qui est des descriptions.

Coups critiques

Quand un joueur obtient un 20 naturel au jet d'attaque, rappelez-lui qu'il s'agit juste d'une possibilité de coup critique, et qu'il doit encore le convertir en critique effectif. Lorsque cela se produit, le personnage touche un organe vital de l'adversaire, ce qui vous donne l'occasion de donner une description plus réaliste encore : « Le coup de masse d'armes atteint l'orque en plein front. L'humanoïde laisse échapper un grognement de douleur et ses jambes se dérobent sous lui. »

Certaines créatures sont immunisées contre les coups critiques en raison de l'absence d'organes vitaux, ou tout simplement parce qu'elles ne présentent pas de point faible ou parce que leur organisme est uniforme. Par exemple, un golem de pierre est une masse rocheuse à qui l'on a donné forme humaine, un fantôme est uniquement constitué de brume ectoplasmique et une vase grise n'a pas de membres ni d'organes internes.

DÉGÂTS

Comme les combats sont nombreux à D&D, le MD doit savoir gérer les dégâts.

Dégâts non-létaux

Lorsque vous faites jouer un combat, prenez bien garde de décrire différemment les coups infligeant des dégâts létaux et ceux qui occasionnent seulement des dégâts non-létaux. La distinction doit être claire, tant dans l'esprit des joueurs que sur leur feuille de personnage.

Utilisez les dégâts non-létaux chaque fois que vous en éprouvez le besoin (par exemple, si vous cherchez à capturer les aventuriers plutôt qu'à les tuer). Mais attention à ne pas trop y avoir recours, sans quoi vos joueurs pourraient avoir l'impression que leurs personnages ne sont jamais vraiment menacés.

En règle générale, les joueurs détestent que leurs PJ se fassent capturer. Si jamais vos monstres commencent à infliger des dégâts temporaires aux personnages, les joueurs en éprouveront peut-être davantage d'inquiétude que face à des créatures causant des dégâts létaux.

Vous pouvez décider que certaines causes infligent des dégâts non-létaux à la place de dégâts létaux. Par exemple, une règle optionnelle du Chapitre 8 (page 303) vous propose de réduire les dégâts occasionnés par les chutes en considérant que les 1d6 premiers points de dégâts sont non-létaux. À vous de juger, au cas par cas. Si un payson jette une pierre à la figure d'un chevalier, celui-ci peut très bien ne subir que des dégâts non-létaux. Par contre, certains dégâts ne

LES COULISSES DE D&D : COUPS CRITIQUES

Les coups critiques ont pour fonction de rendre le combat plus excitant. Mais n'oubliez jamais qu'ils peuvent être mortels. Au cours d'une séance, les personnages sont la cible de beaucoup plus d'attaques que n'importe quel PNJ (ce qui est logique, compte tenu du fait qu'ils affrontent de nombreux ennemis, alors que la plupart de leurs adversaires ne prennent part qu'à un seul combat avant d'être vaincus). On peut donc s'attendre à ce que les aventuriers subissent, en moyenne, plus de coups critiques que n'importe quel PNJ (lequel était certainement destiné à mourir). Autrement dit, les coups critiques peuvent constituer un énorme désavantage pour les PJ, et par exemple causer leur mort dans un combat dont ils auraient dû sortir vainqueurs. Soyez conscient de ce problème avant d'appliquer la règle des coups critiques, et réfléchissez au moyen de le résoudre.

L'explication vient du fait que les coups critiques multiplient l'intégralité des dégâts, et non seulement le jet de dés. Ils deviennent donc bien plus dévastateurs à haut niveau. Quand un guerrier bénéficie d'un bonus total de +15 aux dégâts (+5 grâce à son épée magique et +10 en raison de sa Force, décuplée par magie), les 1d8 points infligés par son épée longue deviennent presque insignifiants en comparaison. Mais les coups critiques multiplient également ces bonus, avec pour conséquence qu'un

ou deux peuvent changer le cours d'un combat. C'est pour cette raison qu'ils rendent le jeu à la fois plus intéressant et plus incontrôlable.

Souvenez-vous qu'un coup critique peut sembler infliger de très importants dégâts, mais il correspond en fait à une accumulation d'attaques en un seul coup : encaisser un critique doublant les dégâts revient à être touché deux fois par le même adversaire, et ainsi de suite.

Les armes du *Manuel des joueurs* ont été conçues de manière à être équilibrées : celles qui infligent des dégâts triplés ne peuvent le faire que sur un 20 naturel, tandis que celles dont les dégâts sont seulement doublés offrent un critique possible sur un résultat de 19-20. Une grande hache est lourde et difficile à manier, mais elle occasionne des dégâts terrifiants pour peu que l'on sache s'en servir. C'est d'ailleurs pour cette raison que c'est l'arme de prédilection des bourreaux. À l'inverse, une épée longue permet de porter des attaques plus précises, mais ses coups sont moins mortels. D'autres facteurs ont également été pris en compte (tels que l'allonge ou la possibilité de lancer l'arme), mais cette règle est la plus importante. Si vous ajoutez d'autres armes au jeu, évitez celles qui infligent des dégâts triplés en permettant un critique sur un jet de dé de 19-20 (on peut obtenir un tel résultat grâce à un don ou un sort, mais pas grâce aux qualités intrinsèques de l'arme).

OPTION : COMBATTANT SONNÉ

Normalement, les dégâts encaissés n'ont aucune importance tant que le personnage reste capable de se battre, car ils ne l'affaiblissent en rien. Cela étant, on peut parfaitement imaginer être sonné par une succession de coups, sans pour autant périr ou perdre connaissance.

Avec cette règle optionnelle, un combattant est sonné quand il perd au moins la moitié de ses points de vie actuels d'un seul coup. Quand vient son prochain tour de jeu, il ne peut accomplir qu'une action simple. Dès le round suivant, il reprend ses esprits et peut recommencer à agir normalement.

Si vous choisissez d'appliquer cette règle, les combats risquent d'être plus rapides, car le fait de subir des dégâts empêche souvent d'en infliger à son tour. Le caractère aléatoire de l'affrontement s'en trouvera renforcé, de même que l'importance des points de vie. Les prêtres auront donc tout intérêt à soigner les guerriers dès qu'ils commencent à être blessés, de peur qu'ils ne se retrouvent rapidement sonnés. À long terme, cette règle risque de désavantager le plus puissant combattant (pour peu qu'il ait perdu suffisamment de points de vie avant le début de l'affrontement). Elle est donc plus favorable aux PNJ qu'aux PJ.

OPTION : DÉGÂTS EXCESSIFS EN FONCTION DE LA TAILLE

Quand une créature encaisse une attaque unique lui infligeant un minimum de 50 points de dégâts, elle doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas mourir sur le coup. Cette règle ■ pour but d'ajouter une touche de réalisme dans un système de points de vie pour le moins abstrait. Mais vous pouvez la modifier en partant du principe que les créatures de taille inférieure à la moyenne sont plus sensibles aux attaques violentes, et inversement ; dans ce cas, la limite de points de vie que la créature peut perdre d'un coup sans être obligée d'effectuer un jet de Vigueur varie de 10 pv par catégorie de taille. Cette règle défavorise les halfelins, gnomes ■ autres familiers, ainsi que certains compagnons animaux. Elle est plus favorable aux monstres qu'aux personnages.

Taille	I	Min	TP	P	M	G	TG	Gig	C
Dégâts	10	20	30	40	50	60	70	80	90

OPTION : LOCALISATION DES BLESSURES

Parfois, malgré la nature abstraite des combats, vous souhaitez localiser certaines blessures, par exemple quand les mains d'un personnage sont plongées dans les flammes, quand il marche sur une chausse-trappe ou quand il est touché à l'œil par une flèche alors qu'il était en train de regarder par une meurtrière (cette règle optionnelle trouve toute sa raison d'être avec les pièges conçus pour briser les doigts, trancher la main ou le pied, etc.).

Quand une partie du corps subit des dégâts, infligez au personnage un malus de -2 à toute action qu'il entreprend en se servant de la partie du corps blessée. Par exemple, si un aventurier se fait entailler les doigts d'une main, il subit un malus au jet d'attaque s'il se sert de cette main pour combattre, ainsi qu'aux tests de compétences telles que Contrefaçon, Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escalade, etc. S'il marche sur une chausse-trappe, le malus apparaît au niveau de ses tests d'Équilibre, d'Escalade, de Saut, etc. (et il subit également les handicaps décrits dans le Manuel des joueurs).

La liste des états préjudiciables (Chapitre 8) évoque certains troubles consécutifs à une blessure subie dans une partie précise du corps (par exemple lorsqu'un personnage est aveuglé ou assourdi). Dans le même temps, la table ci-dessous indique quelles sont les actions rendues plus difficiles par divers types de blessures. Vous pouvez bien évidemment ajouter d'autres malus à celui qui est indiqué.

Le malus persiste jusqu'à ce que l'aventurier guérisse, soit à l'aide de moyens magiques, soit par le repos. Pour une blessure superficielle, telle que marcher sur une chausse-trappe, un test de Premiers secours réussi (DD 15), 1 point de vie rendu grâce à un sort curatif ou une journée de repos font disparaître le malus.

Vous pouvez également autoriser le personnage à tenter un jet de Vigueur (DD 10 + points de dégâts encaissés) lui permettant de serrer les dents et de

continuer à agir normalement. Ces malus ne se cumulent pas : deux blessures à la main entraînent toujours un malus de -2 (pas de -4).

Blessure	Affecte
Main	Jets d'attaque ; tests d'Artisanat, Contrefaçon, Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escalade, Escamotage, Évasion, Maîtrise des cordes et Premiers secours.
Bras	Jets d'attaque ; tests de Force ; tests d'Escalade et de Natation.
Tête	Jets d'attaque ; jets de sauvegarde ; tests de compétences.
Œil	Tests d'initiative ; tests de Dextérité ; jets d'attaque à distance ; tests de Réflexes ; tests d'Art de la magie, Artisanat, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Détection, Estimation, Fouille et Psychologie. Un personnage touché aux deux yeux est aveuglé.
Oreille	Tests de Perception auditive ; tests d'initiative. Un personnage touché aux deux oreilles est assourdi.
Pied/jambe	Tests de Dextérité ; jets de Réflexes ; tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation et Saut.

OPTION : ARMES ET ÉQUIVALENCE

Les personnages terrassent un drider armé d'épées courtes magiques et le halfelin du groupe est aux anges. D'ailleurs, même le rôdeur humain du groupe veut l'une des épées. En qualité de MD, vous rappelez gentiment aux joueurs que même s'il s'agit d'épées courtes, elles sont de taille G (voir *Catégories d'armes*, page 112 du *Manuel des joueurs*). Le rôdeur peut donc s'en servir à une main avec un malus de -2, alors que le halfelin peut s'en servir à deux mains avec un malus de -4.

Les règles traitant des catégories d'armes se fondent sur l'idée suivante : la plupart des armes ne sont pas des répliques plus ou moins grandes d'autres armes, ■ on ne les utilise de toute façon pas de la même manière. La forme d'une épée longue reflète son usage premier ; il ne s'agit en aucun cas d'une grande dague. Cette option propose donc des équivalences d'armes pour les MD qui souhaitent que leurs joueurs exploitent davantage les armes des monstres. Si l'arme dispose d'un équivalent, un personnage connaissant ■ manie de celui-ci peut l'utiliser sans le moindre malus.

Sur la table ci-dessous, trouvez l'arme de taille M recherchée dans la colonne de gauche, puis reportez-vous à la taille de ■ créature en question. Par exemple, une hache d'armes de taille M est l'équivalent d'une hachette de taille G. Vous pouvez aussi commencer par la taille de l'utilisateur ■ descendre la colonne jusqu'à trouver l'arme recherchée. La première colonne montre alors l'équivalence pour un personnage de taille M. Par exemple, une hache d'armes de taille G est l'équivalent d'une grande hache de taille M.

ÉQUIVALENCES DES ARMES

Arme de taille M	Taille d'armes équivalentes		
	Taille TP	Taille P	Taille G
Dague	Épée longue	Épée courte	—
Dard	Lance	Épieu	—
Épée à deux mains	—	—	Épée longue
Épée courte	Épée à deux mains	Épée longue	Dague
Épée longue	—	Épée à deux mains	Épée courte
Épieu	—	Lance	Dard
Fléau d'armes léger	—	Fléau d'armes lourd	—
Fléau d'armes lourd	—	—	Fléau d'armes léger
Gourdin	—	Massue	Matraque*
Grande hache	—	—	Hache d'armes
Hache d'armes	—	Grande hache	Hachette
Hachette	Grande hache	Hache d'armes	—
Lance	—	—	Épieu
Masse d'armes légère	—	Masse d'armes lourde	—
Masse d'armes lourde	—	—	Masse d'armes légère
Massue	—	—	Gourdin
Pic de guerre léger	—	Pic de guerre lourd	—
Pic de guerre lourd	—	—	Pic de guerre léger

* Une matraque inflige des dégâts non-létaux.

devraient jamais être non-létaux ; c'est le cas de toutes les attaques tranchantes ou perforantes, ainsi que celles provenant de sources d'énergie telles que le feu.

TAILLE DES ARMES

Quand les armes changent de taille, nombre d'autres facteurs changent également. Le *Manuel des Jumeurs* traite des effets de la taille sur le poids et le coût. Selon la partie *Attributs des armes* (page 114 du *Manuel des Jumeurs*), les coûts donnés correspondent aux versions de taille P et M des armes. Les versions de taille G coûtent deux fois plus cher. Cette même partie précise qu'il faut réduire de moitié le poids donné pour les versions de taille P et le doubler pour les versions de taille G.

Pour calculer les dégâts qu'inflige une arme plus petite ou plus grande que la moyenne, commencez par déterminer combien de catégories la séparent de la taille M. Une épée longue (habituellement de taille M et généralement utilisée par les créatures de taille M) placée entre les mains d'un géant des nuages de taille TG augmente de deux catégories de taille. Pour chaque changement de catégorie, consultez les tables qui suivent. Les dégâts normaux de l'arme figurent dans la colonne de gauche ; glissez à droite pour trouver les nouveaux dégâts.

Une arme ne peut pas réduire davantage de taille. Celles qui infligent moins de 1 point de dégâts n'ont aucun effet. Quand une arme n'inflige que 1 point de dégâts, il ne s'agit plus d'une arme ni elle réduit encore de taille.

ARMES À IMPACT

Lorsqu'il percute un solide, un projectile à impact éparpille son contenu à la ronde, ce qui lui permet d'affecter plusieurs créatures suffisamment proches. Cette catégorie d'armes regroupe, entre autres, les flasques d'acide et les fioles d'eau bénite. Leur utilisation est simulée par une attaque de contact à distance.

Consultez les pages 128 et 157 du *Manuel des Jumeurs* pour plus de précisions concernant les armes à impact.

SORTS DE ZONE

Ces sorts ne prennent pas pour cible une créature, mais un espace donné. Vous devez donc les représenter sur votre quadrillage afin de voir qui est affecté ou non. Il est évident que la zone d'effet de la plupart des

TABLE 2-2 : AUGMENTATION DES DÉGÂTS DES ARMES SELON LA TAILLE

Dégâts	Nombre de catégories de taille en plus			
Taille M	Une	Deux	Trois	Quatre
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

TABLE 2-3 : DIMINUTION DES DÉGÂTS DES ARMES SELON LA TAILLE

Dégâts	Nombre de catégories de taille en moins			
Taille M	Une	Deux	Trois	Quatre
1d2	1	—	—	—
1d3	1d2	1	—	—
1d4	1d3	1d2	1	—
1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2
2d6	1d10	1d8	1d6	1d4
2d8	2d6	1d10	1d8	1d6
2d10	2d8	2d6	1d10	1d8

sorts, telle qu'elle est décrite, ne se conformera pas exactement à votre quadrillage. Utilisez les accessoires des pages 305-307 et procédez de la façon suivante :

Rayonnements et émanations. Le joueur dont le personnage lance le sort doit choisir une intersection du plan quadrillé comme point d'origine de son sort. À partir de là, il est aisé de déterminer le rayon d'effet du sort à l'aide des cases. Chaque fois qu'une case est

OPTION : MORT INSTANTANÉE

Chaque fois qu'un combattant obtient un 20 naturel au jet d'attaque, il rejoue le dé pour essayer de le transformer en coup critique. Si le second jet de dé donne lui aussi un 20 naturel, l'attaque a une chance de tuer l'adversaire d'un seul coup. Pour déterminer si c'est bien ce qui se produit, on effectue un troisième jet d'attaque. S'il atteint la CA de la cible, cette dernière meurt instantanément (la règle est la même que pour les coups critiques, si ce n'est que deux 20 naturels successifs sont nécessaires pour s'offrir cette possibilité). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre la mort instantanée.

Cette règle ne s'applique que sur les 20 naturels, quels que soient les résultats sur lesquels l'arme du combattant peut prétendre à un coup critique (sans quoi certaines armes et les dons augmentant les chances de critiques deviendraient bien trop puissants par rapport aux autres).

La mort instantanée rend le combat plus aléatoire, ce qui améliore forcément les chances du plus faible des deux protagonistes. Cette règle optionnelle désavantage donc les PJ, qui devraient remporter la plupart des combats se déroulant dans des circonstances normales.

OPTION : COUPS CRITIQUES MOINS MEURTRIERS

À l'inverse, vous pouvez limiter l'impact des coups critiques. Pour ce faire, réduisez de 1 le critique possible et le facteur de multiplication des dégâts de chaque arme (une arme doublant ses dégâts sur un résultat de 20 ne permettra donc plus de réaliser le moindre coup critique). Toutes les armes sont affectées comme indiqué sur les tables ci-dessous :

Critique possible habituel	Critique possible amoindri	Facteur de multiplication des dégâts	Facteur de multiplication amoindri
20	Aucun	x2	Aucun
19-20	20	x3	x2
18-20	19-20	x4	x3

Avec cette règle optionnelle, la plupart des armes n'infligent plus de coups critiques, et celles qui en sont encore capables le font moins souvent (et encore les dégâts qu'elles infligent alors sont-ils sensiblement réduits). Cette règle limite l'importance des dons et effets magiques augmentant les possibilités de critiques. Elle désavantage les créatures immunisées contre les coups critiques et réduit le facteur d'incertitude présent dans chaque combat.

OPTION : MALADRESSE (ÉCHEC CRITIQUE)

Cette règle optionnelle est le pendant du coup critique. Chaque fois qu'un combattant obtient un 1 naturel au jet d'attaque, demandez-lui d'effectuer un test de Dextérité (DD 10). S'il le rate, il commet une maladresse de débutant. À vous de voir en quoi elle consiste exactement, mais le personnage devrait perdre son tour de jeu, le temps pour lui de reprendre son équilibre, de ramasser l'arme qu'il vient de lâcher, etc.

Cette règle n'est pas conseillée pour tous les types de partie. Elle peut rendre le combat plus amusant et plus intéressant, mais elle a également pour effet d'accroître son côté aléatoire. Réfléchissez-y bien avant de l'appliquer.

majoritairement contenue dans un cercle de même rayon que la zone d'effet, considérez que ce qui se trouve dessus est affecté.

Cônes. Le lanceur de sorts choisit une direction et une intersection d'où part le cône. De là, il prend la forme d'un quart de cercle.

Divers. À l'aide des règles énoncées ci-dessus, appliquez les zones d'effet des sorts au mieux. Par souci de simplicité, limitez l'effet des sorts aux cases pleines.

GRANDES ET PETITES CRÉATURES AU COMBAT

Les créatures de taille inférieure à M ou supérieure à M exploitent des règles spéciales en matière de positionnement. Ces règles concernent l'espace occupé et l'allonge.

La Table 2-4 résume les caractéristiques de chacune des neuf catégories de taille. La taille et le poids maximaux ne sont que des suggestions, en aucun cas des limites. Par exemple, presque toutes les créatures de taille M pèsent entre 30 et 250 kilos, mais il existe des exceptions. Les nombres figurant dans les colonnes « Espace occupé » et « Allonge » sont expliqués ci-dessous.

Espace occupé. Il s'agit de la place dont la créature a besoin pour combattre sans malus (voir *Se faufiler*, ci-dessous). L'espace occupé détermine le nombre de créatures capables de combattre côte à côte dans un couloir de 3 mètres de large, ou le nombre d'adversaires susceptibles d'attaquer une créature en même temps. L'espace occupé d'une créature ne présente pas d'avant, d'arrière, de gauche ou de droite, car les combattants bougent tout le temps durant un combat. À moins que la créature soit immobile, elle n'a donc pas de face ou de flanc gauche – du moins pas que l'on puisse représenter à la table de jeu.

Allonge naturelle. L'allonge naturelle est la distance depuis laquelle une créature peut porter une attaque au corps à corps. Cela signifie qu'elle contrôle cette zone. Souvenez-vous qu'en diagonale, une case sur deux compte double. L'exception à la règle est l'allonge de 3 mètres. En effet, une créature dotée d'une telle allonge contrôle une zone de 2 cases de rayon, y compris en diagonale (en temps normal, une distance de 2 cases en diagonale est égale à 4,50 mètres).

En règle générale, considérez que les créatures sont aussi grandes que leur espace occupé, ce qui signifie que la distance à laquelle une créature peut porter une attaque est égale à son espace occupé plus son allonge.

Créatures de grande taille

Les créatures de taille G ou supérieure dotées d'une arme à allonge peuvent frapper à une distance égale à deux fois leur allonge naturelle, mais elles ne sauraient porter des coups à une distance inférieure ou égale à leur allonge naturelle.

Une créature peut traverser une case occupée si elle affiche au minimum trois catégories de taille de plus que son occupant.

Créatures de très petite taille

Les créatures de taille I, Min et TP ne disposent d'aucune allonge naturelle. Il leur faut donc entrer dans la case de leur adversaire (et donc provoquer une attaque d'opportunité) pour le frapper au corps à corps, sauf si elles sont équipées d'une arme qui leur confère une allonge de 1,50 mètre au moins.

En outre, puisqu'elles n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne bénéficient normalement pas d'attaque d'opportunité. Certaines créatures font exception à la règle, alors que d'autres portent une arme à allonge capable de porter des coups dans les cases adjacentes.

Méli-mélo

Les créatures séparées de moins de deux catégories de taille ne peuvent pas occuper le même espace en combat, sauf circonstances exceptionnelles (par exemple, en situation de lutte, à dos de monture, en cas d'inconscience ou de mort).

Les créatures séparées de deux catégories de taille peuvent occuper le même espace. Dans ce cas, la moitié du nombre normal de créatures est capable d'occuper l'espace (ne tenez pas compte des fractions).

TABLE 2-4 : TAILLE DES CRÉATURES

	Taille	Poids	Espace	Allonge naturelle	
	max.*	max.**	occupé	(Hauteur)	(Longueur)
Infime	15 cm	60 g	15 cm	0 m	0 m
	ou moins	ou moins			
Minuscule	30 cm	30 cm	30 cm	0 m	0 m
Très petite	60 cm	4 kg	75 cm	0 m	0 m
Petite	1,20 m	30 kg	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Moyenne	2,50 m	250 kg	1,50 m	1,50 m	1,50 m
Grande	5 m	2 tonnes	3 m	3 m	1,50 m
Très grande	10 m	16 tonnes	4,50 m	4,50 m	3 m
Gigantesque	20 m	125 tonnes	6 m	6 m	4,50 m
Colossale	20 m	125 tonnes	9 m	9 m	6 m
	ou plus	ou plus			

* Taille des bipèdes, longueur des quadrupèdes (du nez à la base de la queue).

** Partez du principe que la créature présente la même densité qu'un animal normal. Une créature en pierre pèsera bien plus, une autre sous état gazeux nettement moins.

Enfin, les créatures peuvent occuper la même case si elles sont séparées d'au moins trois catégories de taille. Par exemple, un humain peut occuper l'une des cases d'un ver pourpre.

Exemple : un humain (taille M) combat un géant des nuages (taille TG). Le premier n'occupe qu'une case alors que le second en occupe neuf. Si l'humain tentait d'entrer dans l'une des cases du géant, jusqu'à la moitié du nombre normal d'humains pourrait l'occuper, car deux catégories de taille séparent les créatures. Comme cela ne donne qu'une moitié d'humain, celui-ci ne peut pas occuper l'une des cases du géant sans se lancer dans une lutte.

Exemple : un halfelin (taille P) combat le même géant des nuages. À l'instar de l'humain, le halfelin occupe une case. S'il tentait de pénétrer dans l'une des cases du géant, le nombre normal de halfelins (un) y entrerait, car les créatures sont séparées par trois catégories de taille.

Si une créature se trouve dans l'une des cases occupées par un monstre plus grand et que ■ dernier en sort sans entreprendre un pas de placement ou une action de retraite, alors cette créature de plus petite taille bénéficie d'une attaque d'opportunité contre le monstre qui s'en va.

Comme une créature peut attaquer dans son propre espace (à moins qu'elle utilise une arme à allonge), une créature plus petite située dans l'un des espaces occupés par un autre monstre ne peut pas entreprendre d'action de retraite.

Quand plusieurs créatures alliées occupent l'espace d'un adversaire (qu'elles se trouvent dans différentes cases ou dans la même), elles bénéficient de la prise en tenaille. Si une créature occupe une partie de l'espace d'un adversaire, elle offre une prise en tenaille aux alliés situés en dehors de l'espace de cet adversaire.

Exemple : une colonie de striges (taille TP) attaque un humain (taille M). Jusqu'à quatre créatures de taille TP peuvent occuper la même case. Deux catégories de taille les séparent d'un humain. Ainsi, deux striges peuvent occuper la même case que l'humain, ce qui leur permet de le prendre en tenaille.

Exemple : un groupe de halfelins (taille P) attaque une bulette (taille TG). Cette dernière occupe trois cases de large. Comme trois catégories de taille séparent les halfelins de la bulette, il leur est possible de pénétrer dans l'espace qu'elle occupe. Chaque halfelin ne peut occuper qu'une case, mais comme la bulette en emplit neuf, jusqu'à neuf halfelins peuvent occuper le même espace que la bulette. Ils prennent alors la bulette en tenaille.

Se faufiler

Une créature peut se faufiler dans un espace égal à la moitié de son espace occupé. Ce faisant, elle se déplace à la moitié de sa vitesse normale. En outre, elle subit un malus de -4 aux jets d'attaque et à la CA. Quand une créature se faufile dans un espace étroit, les créatures de plus petite taille ne sauraient l'occuper.

Dans le cas où une créature évolue dans un espace dont la hauteur de plafond est égale à la moitié de sa taille au plus, elle subit les mêmes malus (qui sont doublés s'il s'agit en plus d'un espace étroit). Elle peut

aussi évoluer dans un espace dont la hauteur de plafond est égale au quart de sa taille au plus, mais il lui faut alors se coucher et ramper. Dans ce cas, on considère qu'elle est à terre (appliquez les restrictions et malus normaux).

Espace étriqué

Une créature peut se retrouver sur un sommet rocheux, combattre depuis l'arrière d'un chatiot ou tirer profit de l'abri que lui confère un trou dans le plancher. Dans ce cas, l'espace occupé de la créature est réduit pour coller à celui qui existe. Cependant, ses attaques ne sont pas affectées car la partie supérieure de son corps n'est gênée en rien. Elle exploite donc ses armes et son allonge naturelle sans subir le moindre malus.

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

On peut résumer le jeu en disant que les personnages tentent d'accomplir certaines tâches dont le résultat est déterminé par les dés une fois que le MD en a décidé la difficulté. Le combat et les sorts ont leurs propres règles de difficulté, toutes les autres actions obéissent à une règle commune.

MODIFICATION DU JET OU DU DD

Les circonstances peuvent modifier le résultat du jet de dé, mais aussi le degré de difficulté de la tâche que l'on souhaite mener à bien.

- Les circonstances qui améliorent les chances de réussite, telles que le fait de posséder des outils spécialement conçus pour la tâche entreprise, de bénéficier d'une aide extérieure ou de pouvoir s'appuyer sur des informations exactes, procurent un bonus au jet de dé.
- Les circonstances qui réduisent les chances de succès, comme le fait d'utiliser des outils improvisés ou de posséder des informations erronées, imposent un malus au jet de dé.
- Les circonstances qui rendent la tâche plus aisée (un public acquis d'avance à la cause du personnage, un environnement bénéfique, etc.) réduisent le DD du jet.
- Enfin, les circonstances qui rendent la tâche plus difficile (un public hostile, le fait de devoir rendre un travail impeccable, etc.) augmentent le DD du jet.

LE PETIT PENSE-BÊTE DU MD

Une circonstance favorable se traduit par un bonus de +2 au test de compétence (ou un modificateur de -2 au DD), tandis qu'une circonstance défavorable impose un malus de -2 au test (ou augmente le DD de 2). Souvenez-vous bien de cette règle, car elle devrait vous permettre de faire face à la quasi-totalité des situations.

Fuyant devant un tyranneil, Mialyë remonte une galerie souterraine en courant. Mais deux ogres l'attendent au coin du couloir. Entend-elle les monstres qui lui tendent une embuscade ? Le MD demande un test de Perception auditive, en partant du principe que le fait que Mialyë coure l'empêche d'être vraiment attentive : -2 au test. Mais un des ogres abaisse lentement une herse à l'aide d'un treuil grinçant : -2 au DD. Mialyë a entendu dire que les ogres de ces cavernes aimaient tendre des embuscades aux intrus : +2 au test. Ses tympans bourdonnent encore, car elle vient de lancer un sort de cri contre le tyranneil : -2 au jet. Enfin, les environs sont très bruyants car le dragon de l'étage inférieur ne cesse de rugir : +2 au DD.

Vous pouvez ajouter les modificateurs à l'envi (bien que ce ne soit pas une bonne idée, car le rythme de la partie en pâtira forcément), mais l'avantage de cette méthode, c'est que vous savez que tout modificateur est forcément égal à +2 ou -2. Il suffit de tous les additionner pour connaître le DD final et le résultat à appliquer au test.

Modification de la règle. Vous pouvez bien évidemment modifier cette règle. Si les circonstances sont particulièrement favorables ou défavorables, le modificateur peut être supérieur à +2/-2. Par exemple, vous pouvez décider qu'une tâche est quasiment irréalisable et augmenter le DD de 20 (ou imposer un malus de -20 au test). N'hésitez pas à le faire, en utilisant un modificateur compris entre 2 et 20.

DÉFINITION DES TÂCHES

On appelle tâche tout ce qui nécessite un jet de dé, comme par exemple grimper à un mur ou fabriquer un chaudron (et ce, bien que la première activité ne demande que quelques instants, tandis que la seconde vraisemblablement plusieurs jours).

Voici quelques exemples de tâches simples :

- Parcourir une distance donnée (mentionnée dans la description de la compétence concernée).
- Fabriquer ou confectionner un objet.
- Influencer une personne, une créature ou un groupe (c'est au MD de décider si plusieurs PNJ doivent être influencés individuellement ou s'ils doivent l'être tous ensemble).
- Effectuer une action ayant trait à un objet (ouvrir une porte, casser une planche, attacher une corde, échapper à une menotte, crocheter une serrure, etc.).
- Obtenir un renseignement.
- Fouiller une zone (déterminée dans la description de la compétence) ou y chercher des traces.
- Percevoir un son ou voir quelque chose (le MD décide si les PNJ le font individuellement ou en groupe).

Les tâches ne sont pas définies de la même façon d'une compétence à l'autre. En fait, la même compétence peut avoir des définitions de tâches différentes en fonction de ce que fait le personnage. Par exemple, Premiers secours permet de stabiliser l'état d'un personnage ou d'améliorer la récupération de tout un groupe après une nuit de repos. Il s'agit là de deux tâches simples en rapport avec la même compétence, et pourtant la première est immédiate (ou presque) et n'affecte qu'un seul individu, tandis que la seconde s'étend sur plusieurs heures et affecte tout un groupe.

Il arrive parfois qu'une même tâche nécessite plusieurs jets de dé. Par exemple, c'est à vous de décider si un aventurier faisant usage de la compétence Psychologie en discutant avec un groupe d'ogres les perçoit tous de la même façon (un jet pour le groupe) ou s'il peut déceler des différences d'une créature à l'autre (un test de compétence par ogre).

Si deux groupes approchent d'un personnage, celui-ci doit effectuer deux tests de Détection distincts. De la même manière, en examinant un mur à l'aide de la compétence Fouille, on peut éventuellement remarquer plusieurs détails, mais il y a de fortes chances pour que chaque détail exige un nouveau test de compétence. Dans ce cas, c'est à vous de jouer les tests suivants en secret. En effet, si vous demandez au joueur d'effectuer trois tests de compétence, vous lui communiquez des renseignements qu'il ne devrait pas détenir.

Voici quelques exemples d'activités à long terme, ainsi que le nombre de tâches qu'elles comprennent :

Tour de garde. Mialyë prend son tour de garde alors que tous ses compagnons dorment à poings fermés. Au bout d'une demi-heure de garde, le MD lui demande d'effectuer un test de Perception auditive. Elle le réussit, puis le MD signale à Mialyë qu'elle entend un bruissement dans les fourrés (un goblin qui tente une approche furtive). La magicienne va voir ce qui se passe, mais ne remarque rien (cette fois-ci, la lune s'est levée et Mialyë peut faire appel à sa compétence de Détection, mais elle perd le test opposé contre la Discrétion du goblin). Elle revient donc à son poste. Le MD lui demande d'effectuer un nouveau test de Perception auditive (le goblin tente encore de se déplacer), et elle le réussit de nouveau. Cette fois, elle remarque le goblin et réveille aussitôt ses compagnons. Une fois l'intrus éliminé, tout le monde se recouche et Mialyë reprend sa longue veille. Le MD lui demande un autre test de Perception auditive, même s'il sait pertinemment qu'il n'y aura plus rien à entendre.

La « tâche » que Mialyë a menée à bien en montant la garde s'est donc décomposée en trois parties : au début de sa veille, quand le goblin a recommencé à faire du bruit et quand elle a repris son poste après l'incident.

Trajet à cheval. Soveliss avance à cheval sur un terrain rocailleux, ce qui ne nécessite aucun test de compétence. Puis il demande à sa monture de descendre dans un ravin aux pentes abruptes, et le MD lui demande un test d'Équitation (DD 10). Une fois arrivé en bas, il découvre un centaure blessé menacé par un ours-hibou. Aussitôt, il

TABLE 2-5 : EXEMPLES DE DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

DD	Exemple	Compétence (caractéristique associée)	Qui peut le faire
-10	Entendre les bruits d'une bataille importante	Perception auditive (Sag)	Un laboureur assis derrière un mur de pierres
0	Pister dix géants des collines dans un champ boueux	Fouille (Int)	Le fou du village, de nuit et en courant
5	Grimper à une corde à nœuds	Escalade (For)	Un humain moyen portant un sac à dos de 35 kg
5	Entendre des gens parler de l'autre côté d'une porte	Perception auditive (Sag)	Un sage écéryelé distrait par ses alliés
10	Courir ou charger en dévalant un escalier à pic	Équilibre (Dex)	Un roubard de niveau 1
10	Pister 15 orques sur un sol ferme	Fouille (Int)	Gens du peuple de niveau 1
10	Trouver une carte dans un coffre plein de babioles	Fouille (Int)	Gens du peuple de niveau 1
10	Faire un nœud solide	Maîtrise des cordes (Dex)	Gens du peuple de niveau 1
10	Apprendre les dernières rumeurs en date	Renseignements (Cha)	Gens du peuple de niveau 1
11*	Éviter de tomber après avoir buté contre un loup	— (For ou Dex)	Gens du peuple de niveau 1
12	Déterminer la valeur d'un collier en argent	Estimation (Int)	Un roubard de niveau 1
13**	Résister au sort <i>injonction</i>	Jet de Volonté (Sag)	Un magicien de niveau 1 ou un guerrier de bas niveau
13	Enfoncer une porte en bois toute simple	— (For)	Un guerrier
15	Stabiliser l'état d'un ami mourant	Premiers secours (Sag)	Un prêtre de niveau 1
15	Faire en sorte que des gens neutres deviennent amicaux	Diplomatie (Cha)	Un paladin de niveau 1
15	Effectuer un bond de 3 mètres de long (avec course d'élan)	Saut (For)	Un guerrier de niveau 1
15	Faire une culbute pour passer derrière son adversaire	Acrobaties (Dex)	Un moine de bas niveau
15*	Faire croire un petit mensonge à un garde circonspect	Bluff (Cha)	Un roubard de niveau 1
16	Identifier un sort du 1 ^{er} niveau en cours d'incantation	Art de la magie (Int)	Un magicien (ou n'importe quel lanceur de sorts)
17**	Résister au regard dominateur d'un vampire de niveau 10	Jet de Volonté (Sag)	Un moine de bas niveau ou un guerrier de haut niveau
18	Enfoncer une solide porte en bois	— (For)	Un barbare demi-orque enragé
18	Lancer <i>boule de feu</i> après avoir été blessé par une flèche	Concentration (Con)	Un magicien de bas niveau
20	Remarquer un passage secret normal	Fouille (Int)	Un roubard demi-elfe intelligent de niveau 1
20	Remarquer un capteur de scrutation magique	— (Int)	Un magicien de bas niveau (ayant au moins 12 en Int)
20	Remarquer qu'une créature invisible se déplace non loin	Détection (Sag)	Un rôdeur de bas niveau
20	Crocheter une serrure toute simple	Crochetage (Dex)	Un roubard halfelin dextre de niveau 1 (seulement quelqu'un ayant reçu la formation nécessaire)
20	Découvrir les crimes commis par la fille du baron	Renseignements (Cha)	Un barde de bas niveau
20	Éviter de tomber dans une trappe	Jet de Réflexes (Dex)	Un roubard de niveau intermédiaire ou un paladin de haut niveau
20	Marcher sur une corde raide	Équilibre (Dex)	Un roubard de bas niveau
21	Élever un loutreau	Dressage (Cha)	Un rôdeur de niveau intermédiaire
21*	Ne pas ■ faire remarquer par un chat d'enfer distant de 15 m	Déplacement silencieux (Dex)	Un roubard de bas niveau
21*	Échapper à l'étreinte d'un ours-hibou	Évasion (Dex)	Un roubard de bas niveau
23*	Se saisir de ■ lance d'un garde et la lui arracher des mains	Attaque au corps à corps (For)	Un guerrier de niveau intermédiaire
24	Résister au sort <i>plainte d'outre-tombe</i>	Jet de Vigueur (Con)	Un guerrier de haut niveau
24†	À l'arc, toucher un garde en armure au travers d'une meurtrière	Attaque à distance (Dex)	Un guerrier de haut niveau
25	Prendre conscience qu'un compagnon contrôlé par un vampire se comporte bizarrement	Psychologie (Sag)	Un roubard de niveau intermédiaire
25	Persuader le dragon qui vient de capturer les Pj que les relâcher serait une bonne idée	Diplomatie (Cha)	Un barde de haut niveau
25	Apprendre des habitants de la ville qui dirige vraiment dans l'ombre du seigneur local	Renseignements (Cha)	Un barde de haut niveau
26	Sauter par-dessus un orque debout (avec course d'élan)	Saut (For)	Un rôdeur de niveau 20 portant une armure légère ou un barbare de niveau intermédiaire portant une armure légère (lui a seulement besoin d'un 22 en raison de sa vitesse de déplacement supérieure)
28	Désamorcer un <i>glyphe de garde</i>	Désamorçage/ sabotage (Int)	Un roubard de haut niveau (et aucune autre classe)
28	Enfoncer une porte en fer	— (For)	Un géant du feu
29	Calmer un ours-hibou hostile	Empathie sauvage (Cha)	Un druide de haut niveau (et seulement un druide ou un rôdeur)
30	Remarquer un passage secret bien camouflé	Fouille (Int)	Un roubard de haut niveau
30	Grimper rapidement à un mur glissant	Escalade (For)	Un barbare de haut niveau
30	Lire une lettre écrite en vieux draconien	Décryptage (Int)	Un magicien de haut niveau
30	Crocheter une serrure de qualité	Crochetage (Dex)	Un roubard de haut niveau
43	Pister un goblin sur de la roche nue, alors que la trace est vieille d'une semaine et qu'il a neigé la veille	Survie (Sag)	Un rôdeur de niveau 20 ayant le degré maximal en Survie et qui a choisi les goblinoides comme ennemi juré au niveau 1

* Ce nombre est en réalité le résultat moyen obtenu au test opposé de l'adversaire plutôt qu'un DD fixe.

† Le DD peut être plus ou moins élevé en fonction du niveau du lanceur de sorts.

‡ Il s'agit de la CA de la cible, après modifications.

DD : le résultat qu'il faut obtenir pour réussir.

Exemple : un exemple de tâche correspondant à ce DD.

Compétence (caractéristique associée) : le test de compétence que le personnage doit effectuer (parfois, il peut s'agir d'un jet d'attaque, d'un test de

caractéristique ou d'un jet de sauvegarde). La caractéristique associée est indiquée entre parenthèses. Un tiret (« — ») indique un test de caractéristique, se faisant sans bonus de maîtrise, ni bonus de base à l'attaque ou au jet de sauvegarde.

Qui peut le faire : le type d'individu qui a environ 50 % de chances de réussir. Quand une classe est citée, le personnage doit maîtriser la compétence en question (les autres classes peuvent avoir de meilleures ou de moins bonnes chances de succès).

lance son cheval au galop (pas de test de compétence). Le combat s'engage et le rôdeur reçoit un terrible coup de griffes. Le MD lui demande deux tests d'Équitation : un pour rester en selle, et le second pour calmer l'animal terrifié. Soveliss les réussit tous les deux, mais décide tout de même de sauter à terre pour continuer le combat. Le MD demande un nouveau test d'Équitation (DD 20) pour voir s'il tombe. Le rôdeur le réussit de nouveau ; il saute lestement au sol et se rue sur l'ours-hibou.

En règle générale, aucun test d'Équitation n'est nécessaire quand on monte à cheval. Les tests de compétences n'entrent en jeu que quand le sol devient traître ou quand on demande des tâches particulières à sa monture.

Pistage. Soveliss piste un scorpion monstrueux dans le désert. Il le suit pendant 4,5 kilomètres, ce qui le force à jouer un nouveau test de Survie tous les 1,5 kilomètre, mais le sable mou lui facilite la tâche. Puis, une tempête de sable se lève et Soveliss n'a d'autre choix que d'attendre qu'elle passe, ce qu'elle fait en une petite heure. Un nouveau test de Survie est nécessaire pour déterminer si le rôdeur parvient à retrouver la piste, mais la difficulté est bien plus grande car les traces ont été partiellement (voire totalement) effacées par le vent. Les autres tests restent tout aussi difficiles, jusqu'à ce que Soveliss (et le scorpion avant lui) sorte de la zone balayée par la tempête de sable.

En temps normal, le fait de pister une ou plusieurs créatures requiert un tests de Survie tous les 1,5 kilomètre (en extérieur), mais un changement de situation peut exiger un nouveau test immédiat.

Intrusion furtive. Lidda se déplace dans un donjon regorgeant d'hobgobelins. Elle doit passer devant une porte ouverte donnant sur une pièce où les humanoïdes boivent de la bière à même le tonneau. Elle effectue un test de Déplacement silencieux et les hobgobelins jouent tous un test de Perception auditive opposé, mais ils ne sont guère attentifs et la roubiarde parvient à passer sans se faire repérer. Comme les hobgobelins ne regardent même pas en direction de la porte, le MD ne demande aucun test de Discrétion à Lidda. Mais les choses se compliquent plus loin, car pour sortir du site, l'halfeline doit traverser une salle de garde. Cette fois-ci, il lui faut réussir un test de Déplacement silencieux et un autre de Discrétion, qui lui permettra de se faufiler entre les zones d'ombre en longeant le mur, mais la difficulté sera autrement plus grande, car les gardes sont bien plus alertes que leurs compagnons à demi saouls.

Un test de Détection doit être effectué chaque fois que le personnage passe à proximité d'un nouveau groupe. Dans certaines situations, un test de Discrétion vient s'ajouter au test de Déplacement silencieux, mais ce n'est pas systématique.

*Des âmes-en-peine
intangibles se jettent
sur Jozan.*

DE L'INTÉRÊT DE LA PRÉCISION

Un joueur vous demandera : « L'inspecte la pièce. Qu'est-ce que je vois ? », tandis qu'un autre se montrera plus précis : « Je regarde à l'intérieur de la pièce dans laquelle le kobold vient de se réfugier. Je jette un œil derrière la chaise et la table, ainsi que dans les coins sombres. Est-ce que je le repère ? » Dans les deux cas, vous demanderez sans doute au joueur d'effectuer un test de Détection. Mais, dans le second cas, le joueur vous montre que son personnage dispose de renseignements qui devraient l'aider à mener sa tâche à bien. Récompensez-le en lui accordant un bonus de +2 au test de compétence (correspondant à des circonstances favorables).

Si le kobold ne se trouve pas dans la pièce, mais si celle-ci est occupée par un manteleur accroché au plafond, le personnage ne bénéficie d'aucun bonus, car la situation ne correspond pas à celle qu'il s'attendait à trouver. Cela étant, il ne souffre pas non plus d'un malus (ne pénalisez jamais les joueurs qui se montrent précis). Si le kobold et le manteleur se trouvent tous deux dans la pièce, deux tests de Détection sont nécessaires (à moins que les monstres n'agissent de concert, ce qui serait étonnant compte tenu de leurs différences). Dans ce cas, l'aventurier bénéficie d'un bonus de +2 pour détecter le kobold, et d'un test normal pour le manteleur.

DEGRÉ DE RÉUSSITE

Il arrive parfois qu'il ne soit pas suffisant de déterminer si l'action entreprise par le personnage est couronnée de succès ou non. Dans ce cas, le degré de réussite est également important. Imaginons par exemple qu'un assassin invisible se rapproche dans le dos d'un prêtre. Celui-ci effectue un test de Perception auditive opposé au test de Déplacement silencieux du tueur, et il le réussit. Vous pourriez décrire la situation au joueur du prêtre de différentes façons, par exemple :

- « Tu entends un bruit. Tu sais qu'il y a quelque chose non loin, mais tu ne vois rien. »
- « Tu entends quelque chose. On dirait quelqu'un qui marche, et tu situes à peu près de quelle direction provient le bruit. »
- « Tu entends quelqu'un qui marche. Tu sais qu'une créature invisible se trouve environ à 4,50 mètres de toi au nord-est et tu peux l'attaquer si tu le souhaites. »

Pour déterminer la quantité d'informations que vous devez communiquer au joueur, comparez les tests opposés (ou le résultat du dé et le DD correspondant à la tâche). Dans l'exemple précédent, le MD donne la première réponse en cas de succès simple. Si le prêtre bat le test de l'assassin de 10 points ou plus, le joueur reçoit la deuxième réponse. Enfin, si le PJ l'emporte d'au moins 20 points, il a droit à la troisième réponse.

Le degré de réussite n'est important que si vous pouvez communiquer au joueur des informations variables en fonction du résultat obtenu au dé. La plupart du temps, il suffit de savoir si le personnage réussit ou échoue.

DEGRÉ D'ÉCHEC

Généralement, un simple échec se suffit à lui-même. Cependant, l'échec a parfois des conséquences fâcheuses (piège déclenché, sentinelle alertée, etc.). Cela s'avère quand le test est raté de 5 points ou plus. Par exemple, si Lidda la roubiarde rate un test de Désamorçage/sabotage d'au moins 5 points, elle déclenche le piège qu'elle tentait de neutraliser.

Voici les compétences sujettes à cette règle. Au gré du MD, d'autres événements peuvent aussi survenir.

Compétence	Risque
Artisanat	Matières premières détruites
Désamorçage/sabotage	Piège déclenché ou non désamorcé
Détection (lire sur les lèvres)	Informations erronées
Équilibre	Chute
Escalade	Chute
Maîtrise des cordes	Le nœud se défait en 1d4 rounds
Natation	noyade

« FAIRE 10 »

Encouragez les joueurs à utiliser cette règle, car elle peut grandement accélérer la partie, si par exemple un personnage escalade une grande falaise ou nage sur une distance importante. En temps normal, ces modes de déplacement nécessitent un test de compétence par round, mais en « faisant 10 », on peut généralement se rendre d'un point à un autre sans le moindre jet de dé.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Il n'existe aucune règle permettant de rester éveillé toute une nuit durant, de coucher sur le papier tout ce que dit quelqu'un à la virgule près, ou encore de déboucher une grande amphore sans verser une goutte de son contenu. Et pourtant, dans certaines situations, ce genre d'action peut avoir un impact important sur l'aventure. Dans ce cas, vous pouvez déterminer leur résultat à l'aide d'un test de caractéristique.

Pour reprendre les exemples, il faut réussir un test de Constitution pour rester éveillé toute la nuit (DD 12, +4 par nuit précédente sans sommeil), un elfe bénéficiant d'un bonus de +2 au test (car il a seulement besoin de 4 heures de transe par nuit, au lieu de 8 heures de sommeil pour les autres races). Transcrire fidèlement un discours demandera un test d'Intelligence (DD 15), assorti d'un bonus de +2 si l'aventurier réussit au préalable un test de Dextérité (DD 10). Enfin, un test de Force est nécessaire pour ouvrir l'amphore (DD 17 ou approchant). Une fois cela fait, un test de Dextérité (DD 13) permet de déterminer si le personnage renverse ou non une partie du contenu.

Les trois types de tests de caractéristique auxquels vous pouvez avoir recours sont :

- Un test unique de la caractéristique correspondante (pour rester éveillé).
- Un test de caractéristique pouvant éventuellement apporter un modificateur à un second (comme transcrire fidèlement un discours).
- Deux tests de caractéristique distincts (ou plus) impliquant plusieurs caractéristiques, afin de mener à bien une tâche complexe (comme ouvrir l'amphore sans renverser une goutte).

OPTION : COMPÉTENCES ASSOCIÉES À D'AUTRES CARACTÉRISTIQUES

Il arrive parfois qu'un test de compétence prenne en compte la formation du personnage (son degré de maîtrise) et un talent inné (une caractéristique) qui n'est pas habituellement associé à la caractéristique en question. Tout test de compétence prend en compte le degré de maîtrise de l'aventurier et le modificateur dont il bénéficie dans une caractéristique précise, mais vous pouvez éventuellement changer cette caractéristique en fonction de la situation.

Par exemple :

- Un personnage est sous l'eau et tente de se déplacer en se hissant à des prises improvisées. Comme l'aventurier affiche une certaine flottabilité, le MD décide que son test d'Escalade doit être associé à la Dextérité (plutôt qu'à la Force, comme c'est normalement le cas).
- Un personnage tente de déterminer quel est le meilleur cheval parmi ceux que vend un marchand. En temps normal, il devrait s'agir d'un test d'Estimation, mais le fait de connaître les chevaux confère forcément un avantage. Le MD permet donc au personnage d'utiliser son degré de maîtrise en Équitation (au lieu d'Estimation) et d'y ajouter son modificateur de Sagesse (comme pour un test d'Estimation normal).
- Un aventurier essaye de calmer un cheval paniqué. Cela exige normalement un test de Force, mais un personnage connaissant les animaux devrait être

Vous pouvez également combiner tests de compétence et tests de caractéristique. Par exemple, en cas de gravité supérieure à la normale, Lidda pourrait avoir à réussir un test de Force (DD 15) pour ne pas subir un malus de -2 à son test de Crochetage.

C'est à vous, et à vous seul, de décider comment gérer les situations sortant de l'ordinaire.

JETS DE SAUVEGARDE

Déterminer la valeur des jets de sauvegarde fonctionne à peu près pareil que pour décider le DD d'un test de compétence ou de caractéristique.

LEQUEL ?

Réflexes, Vigueur ou Volonté ? Pour le savoir, référez-vous aux indications suivantes :

Réflexes : les jets de Réflexes représentent l'agilité physique (et parfois mentale). Ils comprennent la vitesse d'exécution, l'équilibre, la coordination visuelle, ou encore le temps de réaction. Si vous pensez que l'effet sera plus facilement évité par un individu agile, associez-lui un jet de Réflexes.

Vigueur : les jets de Vigueur reflètent la résistance physique du sujet. Ils couvrent son endurance, sa masse musculaire, son métabolisme, ses immunités naturelles, etc. Si l'attaque vous paraît avoir moins de chances d'affecter un « dur », elle s'accompagne d'un jet de Vigueur.

Volonté : les jets de Volonté sont associés à la force intérieure. Ils regroupent la force de volonté du sujet, sa stabilité mentale, sa détermination, sa confiance en soi, le fait qu'il sache garder la tête froide, ou encore la résistance dont il fait montre face à la tentation. Si vous jugez qu'un individu déterminé devrait avoir davantage de chances de lutter contre l'agression, c'est un jet de Volonté qu'il vous faut.

JET DE SAUVEGARDE OU TEST DE CARACTÉRISTIQUE ?

Un personnage glisse et tombe. Il tente de s'agripper au rebord de la corniche, tandis qu'un compagnon ■ penche pour essayer de le rattraper. Devez-vous faire jouer des jets de Réflexes ou des tests de Dextérité ? La réponse à cette question est : un de chaque. L'aventurier qui est en train de tomber a droit à un jet de Réflexes et son ami à un test de Dextérité pour savoir s'il est assez rapide.

Point n° 1 : les tests de caractéristique servent à accomplir quelque chose, tandis que les jets de sauvegarde ont pour but d'échapper à un effet défavorable.

Point n° 2 : les tests de caractéristique ne reflètent pas toujours le niveau, alors que les jets de sauvegarde, si. Ce point est particulièrement

favorisé. Le MD lui permet donc d'ajouter son degré de maîtrise en Dressage (mais pas son modificateur de Charisme) au test de Force.

- Un aventurier vient de forger une dague de maître pour offrir à un noble en visite. Afin de parachever son œuvre, il tente d'y ciseler de fines inscriptions. Le MD lui demande un test de Dextérité, auquel il ajoute son degré de maîtrise en Artisanat (fabrication d'armes).
- Un personnage grimpe à une échelle permettant de sortir d'un puits très profond. En temps normal, un test de Constitution serait nécessaire pour déterminer combien de temps le PJ peut tenir, mais le MD ■ la possibilité de tenir compte du degré de maîtrise en Escalade (à condition que l'aventurier possède cette compétence).

Ce type de situation exceptionnelle exige toujours une décision au cas par cas. Dans l'immense majorité des cas, utilisez les compétences comme indiqué, c'est-à-dire associées à la caractéristique correspondante.

N'oubliez pas que, si vous décidez de modifier la manière d'utiliser une compétence, c'est également à vous de déterminer quand votre règle maison doit entrer en jeu (ne laissez surtout pas la décision aux joueurs). Certes, vos joueurs pourront parfois vous dire qu'ils trouvent normal qu'une compétence utilise telle ou telle caractéristique plutôt que celle à laquelle elle est traditionnellement associée, mais c'est à vous de décider des changements s'ils vous paraissent appropriés.

subtil. Si la tâche devrait être aisée pour un personnage de haut niveau, faites jouer un jet de sauvegarde. À l'inverse, si elle devrait être aussi difficile pour deux individus ayant la même valeur dans la caractéristique concernée, demandez un test de caractéristique. Par exemple, parvenir ou non à enfoncer une porte est question de force physique, pas d'expérience. Le résultat de cette action est donc déterminé par un test de Force. En fait, le jet de sauvegarde et le test de caractéristique constituent les deux extrêmes, le test de compétence occupant la position intermédiaire. Par exemple, quand un personnage traverse en courant une zone au relief accidenté, un test d'Équilibre est préférable à un jet de Réflexes ou à un test de Dextérité. Un tel test ne reflète le niveau de l'aventurier que si ce dernier maîtrise la compétence Équilibre.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

C'est à vous d'attribuer le DD relatif à chaque effet, mais bien souvent, les règles sont extrêmement simples. La règle permettant de déterminer le DD du jet de sauvegarde assorti à un sort est toujours la même, tandis que les jets de sauvegarde accompagnant les pouvoirs spéciaux des monstres sont détaillés dans leur description (à moins qu'ils ne fonctionnent comme des sorts, auquel cas il suffit de revenir à la règle précédente). La règle est la suivante :

Sort : 10 + niveau du sort + modificateur de la caractéristique concernée (en fonction de la classe du jeteur de sorts).

Pouvoir de monstre : 10 + 1/2 DV + modificateur de la caractéristique concernée.

Divers : de 10 à 20. En cas de doute, fixez-le à 15.

Il en va pour les jets de sauvegarde comme pour les tests de compétence ou de caractéristique : vous pouvez modifier le DD ou appliquer un modificateur au résultat du jet. Voir *Le petit pense-bête* du MD, page 30.

LA MAGIE

À partir des niveaux intermédiaires, la plupart des personnages sont capables de lancer des sorts, et tous ont accès à des objets merveilleux, dont certains produisent des effets magiques surprenants. La manière dont vous gérez les sorts et les objets magiques peut souvent faire la différence entre une bonne partie et une excellente partie.

DÉCRIRE L'EFFET DES SORTS

La magie est extrêmement voyante. Quand un personnage ou un PNJ jette un sort ou se sert de l'un de ses objets magiques, décrivez ce qui se passe et ajoutez-y des indications visuelles, sonores, tactiles ou olfactives, selon le cas de figure.

Ainsi, un projectile magique pourra ressembler à une dague d'énergie fendant l'air, à moins qu'il prenne la forme d'un poing semi-tangible heurtant violemment la cible, ou encore que l'incantation fasse apparaître une tête de démon crachant un rayon d'énergie. Quand une créature se rend invisible, elle disparaît plus ou moins rapidement, selon que vous préférez que la transition soit brutale ou, au contraire, graduelle. Un fiélon convoqué apparaît dans une décharge d'énergie rouge sang et un nuage de fumée à la forte odeur de soufre. D'autres sorts ont des effets visuels évidents. La description d'une boule de feu ou d'un éclair semble ainsi bien établie, mais rien ne vous empêche de détailler la première comme une sphère de flammes vertes parsemée d'étincelles cramoises, et le second comme un arc d'électricité bleuté.

Vous pouvez laisser vos joueurs décrire les sorts utilisés par leurs personnages, à condition que leur description ne fasse pas paraître le sort plus puissant qu'il n'est. Un sort qui ferait apparaître l'illusion d'un dragon rouge crachant des flammes dépasse largement le cadre de la description de boule de feu.

Il est également possible de décrire les sorts sans effets visuels. Comme un personnage réussissant son jet de sauvegarde sait qu'il vient de lui arriver quelque chose (autrement dit, qu'il a été pris pour cible par un effet magique), vous pouvez lui dépeindre une tentative faite pour le charmer comme une griffe glacée cherchant vainement à se refermer sur son esprit (en cas de jet de sauvegarde raté, la cible n'a pas conscience de l'effet, car son esprit ne lui appartient plus).

Le son est également très important. Un éclair peut s'accompagner d'un crépitements si bruyant qu'il fait penser à un coup de tonnerre, tandis qu'un cône de froid pourra être annoncé par un souffle de vent glacé et un tintement cristallin.

LES SORTS DE DIVINATION

Les sorts tels qu'*augure*, *divination* ou *mythes et légendes* vous obligent à trouver des réponses immédiates aux questions des joueurs. Ils peuvent vous poser deux types de problèmes.

OPTION : SUCCÈS ET ÉCHEC CRITIQUES

Quand un joueur obtient un 20 naturel (avant modifications) au dé sur un test de compétence ou de caractéristique, laissez-lui rejouer 1 dé. Si le second test correspond à un succès, le personnage obtient un succès critique dans l'utilisation de sa compétence ou de sa caractéristique, ce qui lui est particulièrement bénéfique. De la même manière, s'il obtient un 1 naturel, faites-le lui rejouer. Si le second test correspond à un échec, la tentative se traduit par un échec critique (l'aventurier commet une énorme erreur ou un incident défavorable se produit).

À vous de déterminer l'effet exact d'un succès ou échec critique. Voici quelques exemples :

Succès critiques

- Si le personnage nage ou escalade, il se déplace deux fois plus rapidement que sur un succès normal.
- S'il utilise la compétence Diplomatie, il se fait un bon ami, en qui il pourra avoir confiance à long terme.
- S'il fait appel à une compétence de type Connaissances, il parvient à une conclusion importante en rapport avec la tâche tentée.
- S'il fouille un lieu, il découvre quelque chose qu'il n'aurait pas dû avoir la possibilité de trouver (à condition qu'il y ait bien quelque chose à découvrir).
- Si le personnage suit une piste, il découvre un détail très précis au sujet de sa proie. Par exemple, il peut s'apercevoir, grâce à la manière dont les traces sont disposées les unes par rapport aux autres, que les trois individus qu'il poursuit ne s'entendent pas, car ils passent beaucoup de temps à s'arrêter et à se quereller.

- Si un personnage se sert de la compétence Premiers secours, il permet à son patient de récupérer 1 point de vie.

Échecs critiques

- Si le personnage se sert de la compétence Représentation, sa prestation est si médiocre que le public lui veut du mal.
 - S'il était en train de grimper, il tombe si lourdement qu'il encaisse 1d6 points de dégâts supplémentaires. Il peut également arracher quelques bonnes prises lors de sa chute, ce qui rendra ses tentatives ultérieures plus difficiles (+5 au DD).
 - Si l'aventurier se sert de la compétence Déguisement, il rate totalement son déguisement et prend les traits de quelqu'un que les gens qu'il tente d'abuser détestent.
 - S'il utilise la compétence Évasion, il s'emmêle un peu plus dans les liens qui le retiennent prisonnier, ce qui rendra sa prochaine tentative plus difficile encore (+5 au DD).
 - S'il grimpe à une corde, elle casse.
 - S'il tente de crocheter une serrure, il casse un crochet à l'intérieur, rendant toute nouvelle tentative impossible.
 - Enfin, s'il se sert d'un outil, il s'appuie trop brusquement dessus et le casse.
- Parfois, un succès critique ne sert à rien, ou un échec critique ne présente pas le moindre inconvénient. Dans ce cas, ignorez purement et simplement cette règle.

N'en tenez aucun compte non plus si un personnage décide de « faire 10 » ou « 20 ». Il n'est pas possible de réaliser un succès critique quand on cherche juste à accomplir une tâche de façon routinière, et on ne risque pas d'échec critique quand on agit sans la moindre pression.

Les joueurs risquent de trop en apprendre. S'il est utilisé judicieusement, un sort de divination peut fournir trop de renseignements aux joueurs et gâcher en partie l'intérêt de l'aventure, par exemple en apportant un peu tôt la solution du mystère. La meilleure façon de contourner cet écueil consiste à bien penser aux options offertes aux personnages quand vous concevez votre aventure. N'oubliez pas que le prêtre peut avoir recours au sort *communion* pour découvrir l'identité de l'assassin du roi. Mais, même s'il faut éviter de tout révéler aux joueurs trop facilement, vous ne devez pas réduire la puissance de leurs sorts dans le seul but de préserver l'intrigue. Certains sorts ou objets permettent de se protéger des sorts de divination tels que *détection du Mal* ou *détection du mensonge*, mais n'essayez pas de concevoir des situations rendant inutiles les sorts des personnages. Attachez-vous plutôt à concocter des aventures prenant les sorts de divination en compte. D'accord, le prêtre du groupe parvient à découvrir très rapidement l'identité de l'assassin du roi. Mais il faut désormais appréhender ce dernier avant qu'il n'ait le temps de s'en prendre à la reine...

En résumé, essayez de contrôler les informations que vous délivrez aux joueurs, mais ne les gardez pas pour vous si les actions accomplies par les personnages devraient normalement leur permettre d'obtenir des réponses à leurs questions.

Vous ne disposez d'aucun temps de réflexion. Il y a de bonnes chances pour que vous ne sachiez pas qu'un personnage s'apprête à lancer un sort de divination avant qu'il ne le fasse, ce qui signifie que vous n'aurez pas le temps de prévoir vos réponses.

Une des façons de résoudre ce problème est évidente : pour poser une question concernant ce qui se trouve en bas d'un escalier obscur, les personnages doivent d'abord avoir conscience de la présence de cet escalier. Et, à partir du moment où les aventuriers se trouvent en situation de poser une question à ce sujet, vous devriez pouvoir leur répondre, car vous savez sûrement ce qui les attend en bas des marches. Sinon, il ne vous reste plus qu'à improviser.

Le plus difficile consiste à trouver le moyen de donner l'information. Par exemple, le sort *divination* indique que « le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder ». Il est bien souvent difficile d'improviser une telle réponse. Pour y remédier, essayez de trouver une ou deux phrases permettant de répondre à la majorité des questions, comme par exemple : « Si X vous semez, Y vous récolterez. » Dans ce cas, X est l'action et Y son résultat. Mais on peut également imaginer : « Si à X ton destin t'envoie, Y tu trouveras », dans lequel X est un lieu et Y peut être un trésor particulier, ou au contraire un concept tel que « le danger ».

CRÉER DE NOUVEAUX SORTS

Créer un sort déséquilibré nuira davantage à votre campagne que le fait de donner un objet magique trop puissant aux aventuriers. En effet,

l'objet peut être détruit, vendu ou volé, mais une fois qu'un personnage connaît un sort, il devient extrêmement difficile de le lui retirer.

Lorsque vous créez un nouveau sort, basez-vous sur ceux qui existent déjà et faites appel à votre bon sens. Le processus de création est en soi assez simple : ce qui est plus dur, c'est d'évaluer la puissance du sort, et donc son niveau. Si vous considérez qu'*invisibilité* est le « meilleur » sort du 2^e niveau et que *charme-personne* et *sommeil* sont les « meilleurs » sorts du 1^{er} niveau, et si votre sort vous paraît moins puissant que le premier, mais plus que les deux autres, c'est sans doute un sort du 2^e niveau (encore que *sommeil* constitue un exemple atypique, en ce sens qu'il s'agit d'un sort dont la puissance relative diminue au fur et à mesure que le personnage gagne des niveaux, contrairement à *projectile magique* et à *boule de feu* ; assurez-vous bien que les sorts qui n'affectent que les créatures ayant peu de DV sont des sorts de bas niveau).

Voici quelques éléments dont il faut tenir compte :

- Si un sort est si intéressant que vous n'imaginez pas que les personnages ne le prennent pas tout le temps, c'est qu'il est trop puissant ou que son niveau est trop bas.
- Un coût en points d'expérience (PX) constitue un bon facteur d'équilibrage, meilleur en fait qu'une composante matérielle onéreuse (les personnages gagnent parfois beaucoup d'argent, mais une perte de points d'expérience fait toujours mal).
- Lorsque vous déterminez le niveau du sort, comparez ses caractéristiques (portée, durée, cibles ou zone d'effet) à celles des sorts existants. En fonction du type de sort, une longue portée ou une durée prolongée peut parfois compenser un effet limité.
- Un sort dont l'usage est très limité (par exemple, ne fonctionnant que contre les dragons rouges) peut tout à fait avoir un niveau de moins que si son champ d'application était plus général. Même à bas niveau, c'est le genre de sort qu'un barde ou un ensorceleur ne prend jamais, et que les autres lanceurs de sorts ne préparent que s'ils ont la certitude qu'il leur sera utile.
- Magiciens et ensorceleurs ne devraient pas être capables de jeter des sorts curatifs. Par contre, ils bénéficient rhétoriquement des meilleurs sorts offensifs. Si un sort est particulièrement voyant ou si son effet est très impressionnant, c'est sans doute un sort pour magicien ou ensorceleur.
- Les prêtres constituent le meilleur choix pour ce qui est des sorts qui soignent, qui réparent ou qui sont en rapport avec un alignement. Ce sont également eux qui disposent des meilleures incantations permettant d'obtenir des informations (comme *divination* et *communion*).
- Les druides maîtrisent surtout les sorts en rapport avec la faune et la flore.
- Paladins et rôdeurs ne devraient jamais avoir accès aux sorts d'attaque voyants et destructeurs, comme *projectile magique* et *boule de feu*.
- Enfin, les sorts de bardes sont surtout des enchantements ou des incantations permettant de recueillir des renseignements. Les sorts d'attaque tels que *cône de froid* sont à proscrire.

OPTION : JETS DE SAUVEGARDE ASSOCIÉS À D'AUTRES CARACTÉRISTIQUES

Quand la situation est inhabituelle, vous pouvez modifier la caractéristique qui s'applique au jet de sauvegarde, de la même manière qu'il vous est proposé de le faire pour les tests de compétence (voir encadré de la page 33). Mais il s'agit d'une règle optionnelle, car tous les MD n'éprouvent pas le besoin d'y avoir recours.

- Les jets de Vigueur permettant de résister aux attaques mentales (telles qu'*assassin imaginaire*) pourraient être basés sur la Sagesse, ce qui en ferait un croisement entre jet de Vigueur et jet de Volonté (appliquez le bonus au jet de Vigueur, que le personnage doit à sa classe et à son niveau, et ajoutez-y son modificateur de Sagesse au lieu du modificateur de Constitution).
- Imaginons que vous autorisiez un magicien à lancer *porte dimensionnelle* par le biais d'une incantation rapide afin d'échapper à une trappe s'ouvrant sous ses pieds. Le temps de réaction est simulé par un jet de Réflexes, mais dans ce cas, vous pouvez prendre en compte le modificateur de Sagesse du personnage plutôt que son modificateur de Dextérité (compte tenu que

lancer un sort accéléré par incantation rapide constitue une action principalement mentale).

- Les jets de Volonté contre les enchantements pourraient utiliser le Charisme au lieu de la Sagesse, le Charisme représentant la force de personnalité.
- Enfin, les jets de Volonté contre les illusions pourraient reposer sur l'Intelligence, caractéristique qui représente le mieux les facultés de discernement.

Là encore, les modifications doivent se faire au cas par cas et rester très rares, à moins que vous ne souhaitiez les intégrer à votre campagne dans le cadre d'une règle maison.

Souvenez-vous que, si vous décidez de modifier la caractéristique associée à un jet de sauvegarde, c'est également à vous de déterminer quand votre règle maison s'applique (ne laissez surtout pas la décision aux joueurs). Certes, vos joueurs pourront parfois vous dire qu'ils trouvent normal qu'un jet de sauvegarde repose sur telle ou telle caractéristique plutôt que celle à laquelle il est traditionnellement associé, mais c'est à vous de décider des changements s'ils vous paraissent appropriés.

Maximum de dégâts possible pour les sorts

Si votre sort occasionne des dégâts, référez-vous aux tables ci-dessous pour connaître la limite à ne pas dépasser. Souvenez-vous que certains sorts utilisent des d4 pour déterminer les dégâts (c'est le cas de *maïns brûlantes*), tandis que d'autres (comme *boule de feu*) font appel à des d6. Pour les prêtres, un d8 compte pour 2d6 lorsqu'il s'agit de déterminer le maximum de dégâts possible.

MAXIMUM DE DÉGÂTS POSSIBLE POUR LES SORTS PROFANES

Niveau du sort	Dégâts max. (une cible)	Dégâts max. (plusieurs cibles)
1 ^{er}	5 dés	—
2 ^e	10 dés	5 dés
3 ^e	10 dés	10 dés
4 ^e	15 dés	10 dés
5 ^e	15 dés	15 dés
6 ^e	20 dés	15 dés
7 ^e	20 dés	20 dés
8 ^e	25 dés	20 dés
9 ^e	25 dés	25 dés

MAXIMUM DE DÉGÂTS POSSIBLE POUR LES SORTS DIVINS

Niveau du sort	Dégâts max. (une cible)	Dégâts max. (plusieurs cibles)
1 ^{er}	1 dé	—
2 ^e	5 dés	1 dé
3 ^e	10 dés	5 dés
4 ^e	10 dés	10 dés
5 ^e	15 dés	10 dés
6 ^e	15 dés	15 dés
7 ^e	20 dés	15 dés
8 ^e	20 dés	20 dés
9 ^e	25 dés	20 dés

Le maximum de dégâts possible peut varier selon que le sort affecte une ou plusieurs créatures. Un sort dit à une cible peut éventuellement en affecter plusieurs, mais dans ce cas, le total des dégâts est divisé entre les créatures visées. Par exemple, à haut niveau, *projectile magique* inflige 5 dés de dégâts. Si le personnage décide d'affecter plusieurs cibles, les dégâts doivent être répartis entre ces dernières. À l'inverse, un sort dit à plusieurs cibles inflige la totalité des dégâts à toutes les créatures touchées (par exemple, *boule de feu*).

OPTION : JET DE SORT

Vous pouvez substituer cette méthode à la règle habituelle du calcul du DD assorti au jet de sauvegarde d'un sort. Chaque fois qu'un personnage lance un sort accompagné d'un jet de sauvegarde, il jette 1d20, auquel il ajoute le niveau du sort et le modificateur de sa caractéristique habituelle (l'Intelligence s'il est magicien, le Charisme s'il s'agit d'un barde ou d'un ensorceleur, et la Sagesse dans le cas d'un lanceur de sorts divins). Le résultat final est le DD du sort. N'effectuez qu'un seul jet par sort, même si plusieurs créatures sont affectées.

Cette règle optionnelle rend la magie bien moins prévisible. Parfois, un sort de bas niveau lancé par un personnage quelconque pourra avoir un DD extrêmement élevé et, à l'inverse, un sort de haut niveau jeté par un maître de l'art pourra ne présenter aucune difficulté. Du coup, le niveau du sort et le modificateur de caractéristique perdent de l'importance. Comme pour les règles optionnelles liées au combat, celle-ci favorise généralement les plus faibles, c'est-à-dire, à terme, les ennemis des PJ.

OPTION : MÉTACOMPOSANTES

Une fois réduite en poudre, une corne de minotaure roux, extrêmement rare, peut être mélangée à des plantes médicinales capables de guérir de nombreux maux. La pâte obtenue est si puissante qu'un prêtre s'en servant pour lancer *restauration suprême* n'a pas besoin de sacrifier un peu de lui-même (les points d'expérience normalement requis par le sort).

LES RÉCOMPENSES

Mialyë et Tordek contemplant les richesses amassées dans la salle au trésor. Pour arriver jusque-là, ils ont dû vaincre trois trolls, contourner plusieurs pièges et résoudre l'énigme du golem d'or avant que ce dernier ne les écrase. Désormais, ils sont non seulement plus riches, mais ils ressortent grandis de cette aventure en termes d'expérience et de puissance.

Les points d'expérience servent à quantifier les exploits des personnages. Ils représentent l'entraînement incessant auquel les aventuriers se soumettent et l'apprentissage permanent qui va de pair avec leur mode de vie. Dans l'univers du jeu, plus un personnage est expérimenté, plus grande est sa puissance. Les points d'expérience, ou PX, lui permettent de gagner des niveaux et de nouvelles facultés, ce qui ne peut qu'ajouter à l'intérêt du jeu en offrant sans cesse de nouvelles possibilités.

Les lanceurs de sorts sont parfois obligés de dépenser des points d'expérience pour utiliser leurs sorts les plus puissants. Dans ce sens, les PX représentent un peu du personnage, de même que quand on en utilise pour fabriquer des objets magiques.

Les aventures permettent également d'amasser des trésors. Les personnages trouvent de l'or et des objets de valeur, grâce auxquels ils peuvent s'acheter un meilleur équipement, mais aussi des objets magiques augmentant leur puissance et leurs capacités.

LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand les personnages terrassent des monstres, le MD leur accorde les points d'expérience correspondants. Plus les monstres sont dangereux, plus les aventuriers gagnent un nombre de PX important. Les personnages se partagent les PX conquis de haute lutte et gagnent un niveau chaque fois que leur total atteint une certaine valeur.

Que vous ayez conçu l'aventure ou que vous l'ayez achetée dans le commerce, vous devez calculer les PX accumulés par les PJ. Vous pouvez les leur donner à la fin de la séance de jeu pour qu'ils puissent gagner un niveau s'ils en ont accumulé suffisamment. Ceci dit, vous préférez peut-être les accorder au début de la séance suivante, ce qui vous permettra de les calculer entre deux parties.

Avant d'accorder aux PJ les points d'expérience qu'ils méritent, il faut diviser l'aventure en rencontres, et éventuellement scinder les rencontres en plusieurs parties. Si vous utilisez les créatures présentées dans le *Manuel des Monstres*, une part du travail a déjà été faite pour vous. Chaque monstre est associé à un facteur de puissance (ou FP), qui indique directement un nombre de points d'expérience quand on le compare au niveau moyen du groupe.

Cette règle optionnelle permet l'utilisation de composantes matérielles extrêmement rares et aux vertus magiques, dites métacomposantes, qui viennent remplacer la dépense de PX exigée par certains sorts. Vous pouvez très bien ne l'autoriser qu'au cas par cas. Peut-être ces métacomposantes n'existent-elles que pour certains sorts, et pas pour les autres. Elles sont forcément rares et très coûteuses (dix à vingt fois le nombre de PX en pièces d'or constitue une bonne base de calcul). De plus, les personnages devront peut-être consulter des sages ou faire usage de sorts de divination afin de découvrir quelles sont ces composantes.

Vous pouvez même faire en sorte que ces composantes ne soient jamais disponibles à la vente. Le seul fait de les obtenir peut alors devenir une aventure à part entière. Traquer un minotaure au pelage roux peut être passionnant en soi, mais s'il faut récupérer une corne du monstre pour ramener un compagnon mort à la vie, la quête devient d'un seul coup bien plus importante.

De la même manière, certains ingrédients peuvent éventuellement remplacer les PX que les personnages doivent sacrifier pour créer des objets magiques.

Cette règle optionnelle fonctionne si elle rend la magie plus intéressante et si elle s'intègre à votre campagne. Par contre, ne l'utilisez surtout pas si vous craignez qu'elle vous empêche de contrôler les sorts extrêmement puissants (en faisant disparaître la restriction qu'impose la dépense de PX).

Le facteur de puissance quantifie la difficulté que le groupe devrait avoir à vaincre un monstre ou à contourner un piège. Le Chapitre 3 l'utilise pour déterminer le niveau de difficulté (ou ND) des rencontres. Comme son nom l'indique, le ND définit la difficulté relative d'une rencontre par rapport à la puissance du groupe. La manière de résoudre une rencontre dépend de sa nature : s'il s'agit d'un monstre, il faut souvent le vaincre ou parvenir à un accord avec lui, tandis que pour un piège, il faut le désamorcer, ou tout simplement le contourner.

En tant que MD, c'est à vous de décider quand les personnages ont accompli la tâche que la rencontre proposait. Dans la plupart des cas, c'est très simple. Ont-ils terrassé l'ennemi qui leur était opposé ? Dans ce cas, ils gagnent les points d'expérience correspondants. Mais il arrive aussi qu'il soit plus difficile de se prononcer. Imaginons que les aventuriers passent sans bruit à côté d'un minotaure endormi pour s'introduire dans la salle au trésor. Peut-on considérer qu'ils ont « vaincu » le monstre ? Si leur objectif consistait à s'introduire dans la pièce et si le minotaure ne faisait qu'en garder l'entrée, la réponse est probablement oui. Mais c'est à vous de décider.

Seuls les personnages qui prennent part à une rencontre peuvent prétendre aux points d'expérience correspondants. Ceux qui sont morts avant ne gagnent aucun PX, même s'ils ont été ramenés à la vie par la suite (il en va de même de ceux qui étaient endormis ou hors de combat pendant la rencontre).

Pour déterminer combien de points d'expérience rapporte une rencontre, procédez de la façon suivante :

1. Calculez le niveau de chaque personnage. N'oubliez pas le NGE (voir *Les monstres en tant que races*, page 171) ■ l'un d'eux est issu d'une race inhabituelle.
2. Déterminez le facteur de puissance de chaque monstre vaincu.
3. Trouvez le nombre de PX correspondants à chaque monstre vaincu en consultant la

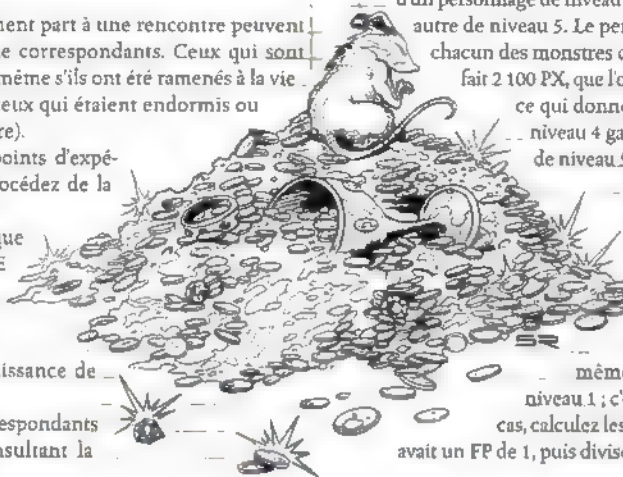


Table 2-6. Le résultat qui vous intéresse se trouve au point de rencontre de la ligne correspondant au niveau du personnage et de la colonne indiquant le facteur de puissance du monstre.

4. Divisez le total de PX par le nombre de membres du groupe. Il s'agit du nombre de PX que reçoit ce personnage pour avoir contribué à l'anéantissement du monstre.
5. Additionnez les PX correspondants à tous les monstres vaincus, entre autres, par le personnage.
6. Répétez le processus pour chaque personnage.

N'accordez pas de points d'expérience pour les créatures convoquées par les adversaires des personnages, car ce pouvoir est déjà inclus dans le calcul du FP des monstres (vous ne donnerez pas davantage de PX aux aventuriers si la prêtresse drow lance *ténèbres infernales*, alors pourquoi le feriez-vous si elle jette *convocation de monstres IV* ?).

Exemple. Un groupe constitué de cinq personnages vient à bout de deux monstres de FP 2 et d'un monstre de FP 3. Le groupe est constitué d'un personnage de niveau 3, de trois personnages de niveau 4 et d'un autre de niveau 5. Le personnage de niveau 3 gagne 600 PX pour chacun des monstres de FP 2 et 900 PX pour celui de FP 3. Cela fait 2 100 PX, que l'on divise par 5 (le nombre de personnages), ce qui donne un gain de 420 PX. Les personnages de niveau 4 gagnent 400 PX $(600 + 600 + 800)/5$ et celui de niveau 5 en gagne 350 $[(500 + 500 + 750)/5]$.

Monstres dont le FP est inférieur à 1

Certains monstres sont trop faibles pour avoir un facteur de puissance de 1. Par exemple, un orque isolé ne constitue pas vraiment une menace, même pour un groupe de personnages de niveau 1 ; c'est ce qui explique son FP de 1/2. Dans ce cas, calculez les points d'expérience comme si le monstre avait un FP de 1, puis divisez le total par deux.

OPTION : CONVOCATION DE CRÉATURES SPÉCIFIQUES

Quand un aventurier lance *convocation de monstres* ou *convocation d'alliés naturels*, il reçoit l'aide d'une ou plusieurs créatures du type demandé, déterminées aléatoirement. Mais, si vous le souhaitez, vous pouvez permettre aux lanceurs de sorts d'appeler des créatures spécifiques. Cette règle optionnelle leur donne l'impression de vraiment contrôler les monstres qu'ils appellent (puisque'ils peuvent les convoquer encore et encore), mais elle n'est pas sans problème, c'est pourquoi nous vous conseillons de bien y réfléchir avant de l'intégrer.

Créature spécifique. Chaque fois qu'un jeteur de sort convoque une créature d'un type donné, c'est toujours la même qui répond à son appel. Le joueur peut éventuellement déterminer les caractéristiques et les points de vie de « son » monstre. S'il préfère garder des caractéristiques moyennes afin d'éviter d'éventuels jets désastreux, acceptez (on ne rejoue jamais les caractéristiques d'une créature, même si elles sont calamiteuses). Le joueur peut également nommer chaque monstre et lui trouver des signes distinctifs.

Créatures multiples. Quand le personnage appelle plusieurs créatures, la première est toujours la même, et ainsi de suite. Par exemple, si Mialyë peut convoquer trois ouvriers formiens appelés Kulik, Skitky et Kliss, le premier à répondre à son appel est toujours Kulik, puis Skitky, et enfin Kliss (si elle parvient à convoquer les trois). La joueuse peut tirer les caractéristiques et les points de vie de toutes les créatures concernées.

L'aventurier obtient toujours les mêmes monstres, même s'il change de sort. Par exemple, Mialyë peut appeler Kulik si elle utilise *convocation de monstres II* (une seule créature de niveau 2), et Kulik, plus éventuellement Skitky et Kliss, avec *convocation de monstres III* (1d3 créatures de niveau 2).

Limites de convocation. Le fait de pouvoir appeler encore et encore les mêmes créatures confère certains avantages indéniables. Le personnage peut par exemple envoyer un monstre en éclaireur sans s'inquiéter de la

durée du sort, puis le convoquer de nouveau pour entendre son rapport. Toutefois, ■ la créature est tuée (et donc renvoyée chez elle), il est impossible de la rappeler avant 24 heures). Tant que ce délai n'est pas écoulé, le lanceur de sorts « perd » une créature possible de ce niveau. Par exemple, si Kulik se fait tuer ■ si Mialyë convoque deux ouvriers formiens plus tard dans la journée, seul Skitky répond à son appel (au lieu de Kulik et Skitky).

Si une créature convoquée meurt vraiment (par opposition au fait de se faire « tuer » dans le cadre du sort), elle n'est plus disponible, et le personnage perd un monstre possible de ce niveau. En gagnant un niveau, le PJ peut toutefois remplacer ■ créature tuée (voir ci-dessous).

Remplacement de créature. Chaque fois que le personnage gagne un niveau dans une classe de lanceur de sorts, il peut abandonner l'une de « ses » créatures et en choisir une autre à la place. Par exemple, au niveau 5, Mialyë peut appeler Kulik, Skitky et Kliss grâce à *convocation de monstres III*. En atteignant le niveau 6, elle peut se séparer de l'un des formiens pour appeler une autre créature. Si Kulik a des caractéristiques trop faibles au goût de Mialyë (ou s'il s'est fait tuer), elle peut choisir une nouvelle créature de niveau 2, déterminée aléatoirement, qui prendra par la suite la place de son « premier ouvrier formien ».

Rendre les créatures plus puissantes. Le meilleur moyen d'accroître la puissance des créatures convoquées consiste à leur donner des objets magiques. Le problème, c'est qu'elles ne peuvent pas les emporter avec elles. Chaque fois qu'elles disparaissent, elles laissent derrière elles tout ce qu'elles ont acquis dans le plan Matériel. Autrement dit, Mialyë ne peut pas donner une *cape de résistance* à Kulik (à peine peut-elle la lui prêter pendant la durée du sort), à moins d'aller la lui apporter dans son plan d'origine ou, au contraire, de faire vraiment venir le formien dans le plan Matériel (pour ce faire, elle devra avoir recours à un sort tel qu'*allié mineur d'outreplan*, *allié d'outreplan*, *allié suprême d'outreplan*, *contrat*, *contrat intermédiaire*, *contrat suprême* ou *portail*, qui amène complètement la créature appelée dans le plan Matériel).

TABLE 2-6 : POINTS D'EXPÉRIENCE (MONSTRE UNIQUE)

Niveau de personnage	Facteur de puissance									
	FP 1	FP 2	FP 3	FP 4	FP 5	FP 6	FP 7	FP 8	FP 9	FP 10
1-3	300	600	900	1 350	1 800	2 700	3 600	5 400	7 200	10 800
4	300	600	800	1 200	1 600	2 400	3 200	4 800	6 400	9 600
5	300	500	750	1 000	1 500	2 250	3 000	4 500	6 000	9 000
6	300	450	600	900	1 200	1 800	2 700	3 600	5 400	7 200
7	263	350	525	700	1 050	1 400	2 100	3 150	4 200	6 300
8	200	300	450	600	800	1 200	1 600	2 400	3 600	4 800
9	*	225	338	450	675	900	1 350	1 800	2 700	4 050
10	*	*	250	375	500	750	1 000	1 500	2 000	3 000
11	*	*	*	275	413	550	825	1 100	1 650	2 200
12	*	*	*	*	300	450	600	900	1 200	1 800
13	*	*	*	*	*	325	488	650	975	1 300
14	*	*	*	*	*	*	350	525	700	1 050
15	*	*	*	*	*	*	*	375	563	750
16	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Niveau de personnage	Facteur de puissance									
	FP 11	FP 12	FP 13	FP 14	FP 15	FP 16	FP 17	FP 18	FP 19	FP 20
1-3	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4	12 800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5	12 000	18 000	**	**	**	**	**	**	**	**
6	10 800	14 400	21 600	**	**	**	**	**	**	**
7	8 400	12 600	16 800	25 200	**	**	**	**	**	**
8	7 200	9 600	14 400	19 200	28 800	**	**	**	**	**
9	5 400	8 100	10 800	16 200	21 600	32 400	**	**	**	**
10	4 500	6 000	9 000	12 000	18 000	24 000	36 000	**	**	**
11	3 300	4 950	6 600	9 900	13 200	19 800	26 400	39 600	**	**
12	2 400	3 600	5 400	7 200	10 800	14 400	21 600	28 800	43 200	**
13	1 950	2 600	3 900	5 850	7 800	11 700	15 600	23 400	31 200	46 800
14	1 400	2 100	2 800	4 200	6 300	8 400	12 600	16 800	25 200	33 600
15	1 125	1 500	2 250	3 000	4 500	6 750	9 000	13 500	18 000	27 000
16	800	1 200	1 600	2 400	3 200	4 800	7 200	9 600	14 400	19 200
17	638	850	1 275	1 700	2 550	3 400	5 100	7 650	10 200	15 300
18	450	675	900	1 350	1 800	2 700	3 600	5 400	8 100	10 800
19	*	475	713	950	1 425	1 900	2 850	3 800	5 700	8 550
20	*	*	500	750	1 000	1 500	2 000	3 000	4 000	6 000

Pour les monstres dont le FP dépasse 20, doublez le nombre de PX correspondant à une créature dont le FP est inférieur de 2 points. Un FP de 21 rapporte donc deux fois plus de PX qu'un FP de 19, un FP de 23 en rapporte deux fois plus qu'un FP de 21, etc.

Les nombres en gras correspondent à la valeur moyenne de chaque rencontre en fonction du niveau du groupe.

* La table ne propose pas de valeur pour les rencontres dont le FP est inférieur de 8 ou plus au niveau du groupe, car les PX sont très difficiles à évaluer dans ce cas de figure. Voir *Calculer soi-même les PX*, page 39.

** La table ne propose pas de valeur pour les rencontres dont le FP est supérieur de 8 ou plus au niveau du groupe. Si les personnages se retrouvent opposés à de tels adversaires, c'est qu'il se passe quelque chose d'étrange et que vous devez bien réfléchir au nombre de PX rapporté par la rencontre. Voir *Calculer soi-même les PX*, page 39.

Facteur de puissance des PNJ

Un PNJ ayant une classe de PJ se voit associer un facteur de puissance correspondant à son niveau. Ainsi, un ensorceleur de niveau 8 a un FP de 8 (et correspond à un ND de 8). En règle générale, on considère que le fait de doubler le nombre d'adversaires augmente le niveau de difficulté de 2. Donc, deux guerriers de niveau 8 correspondent à un ND de 10, et quatre PNJ de niveau 8 à un ND de 12.

Certaines créatures sont plus puissantes que leur niveau ne pourrait le laisser penser. Par exemple, un drow dispose de sorts et d'une importante résistance à la magie, ce qui explique que son FP soit égal à son niveau +1.

D'autres créatures ont un niveau de monstre en plus de leur niveau de personnage, comme par exemple un rôdeur centaure. Dans ce cas, ajoutez le FP de base de la créature à celui que confère son niveau. Si ce rôdeur est niveau 2, il aura un FP de 10 (sa race de centaure correspondant à un FP de 3).

Comme les classes pour PNJ (voir le Chapitre 5) sont plus faibles que celles réservées aux PJ, leur facteur de puissance est lui aussi amoindri.

Dans ce cas, considérez que le PNJ a un niveau de moins. Si la créature a des niveaux de monstre en plus de niveaux de classe de PNJ, ajoutez son niveau de classe -1 à son FP de base (en ajoutant au minimum +1).

Voici quelques exemples, avec des créatures de races différentes. Souvenez-vous que guerrier est une classe pour PJ, et homme d'armes pour PNJ.

Créature	Niveau de classe		
	1	2	10
Homme d'armes nain	FP 1/2	FP 1	FP 9
Guerrier nain	FP 1	FP 2	FP 10
Homme d'armes orque	FP 1/2	FP 1	FP 9
Guerrier orque	FP 1	FP 2	FP 10
Homme d'armes drow	FP 1	FP 2	FP 10
Guerrier drow	FP 2	FP 3	FP 11
Homme d'armes ogre*	FP 4	FP 4	FP 12
Guerrier ogre*	FP 4	FP 5	FP 13

* Un ogre sans niveau de classe a un FP de 3. S'il a des niveaux de classe, il conserve ses 4 DV initiaux, ses bonus à l'attaque et tout ce qui accompagne ses niveaux de monstre.

Facteur de puissance des pièges

Les pièges peuvent être d'une grande diversité. Ceux qui sont présentés dans ce guide (pages 70-74) ont tous un facteur de puissance. Pour les pièges que vous inventez vous-même, partez du principe que 2d6 points de dégâts correspondent à un FP de +1. Pour les pièges magiques, partez d'un FP de base égal à 1 et augmentez-le de +1 tous les 2d6 points de dégâts occasionnés (ou par niveau du sort associé au piège). Il est très rare qu'un piège ait un FP supérieur à 10.

Pour gagner les points d'expérience associés à un piège, il faut y être confronté et le désamorcer, le contourner, ou tout simplement survivre aux dégâts qu'il inflige. Un piège ne rapporte aucun PX si les personnages ignorent son existence et ne le déclenchent pas.

Modification du niveau de difficulté d'une rencontre

Des orques bombardant de pierres les personnages depuis des deltaplanes rudimentaires présentent un problème autrement plus complexe à résoudre que les mêmes à pied et armés de lances. Parfois, les circonstances avantagent les monstres, mais il arrive aussi qu'elles favorisent les aventuriers. Dans ce cas, modifiez le niveau de difficulté ■ les PX associés à la rencontre.

Un ND de 2 ou moins constitue l'exception à la règle, en ce sens que son augmentation ou sa diminution suit la même progression que les PX. Par exemple, une rencontre ayant normalement un ND de 1, mais qui se déroule dans des conditions deux fois plus dures que la normale, aura un ND de 2 (et non de 3).

Vous pouvez bien évidemment apporter une modification bien plus faible aux PX (+10 %/-10 %, par exemple) et conserver le même niveau de difficulté.

Circonstances	Calcul des PX	Modification du ND
Deux fois moins difficile	x1/2 PX	-2 au ND
Sensiblement moins difficile	x2/3 PX	-1 au ND
Sensiblement plus difficile	x3/2 PX	+1 au ND
Deux fois plus difficile	x2 PX	+2 au ND

OPTION : MÉTHODE SIMPLIFIÉE

Au lieu de calculer les points d'expérience, accordez environ 75 PX par niveau du groupe chaque fois que les personnages viennent à bout d'une rencontre équilibrée. Si la rencontre est plus dangereuse, augmentez la récompense (100, ou même 150 PX par niveau). Si elle est plus facile, réduisez-la (25 ou 50 PX par niveau). Vous pouvez également attribuer 300 PX fois le niveau du groupe par personnage et

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté et les points d'expérience comme vous le souhaitez, mais vous devez garder quelques données à l'esprit :

- Ce sont les points d'expérience qui déterminent la progression de la campagne. Ne vous montrez pas trop avare, ni trop généreux.
- La plupart des rencontres n'ont nul besoin d'être modifiées. Ne perdez pas du temps à vous préoccuper de détails qui n'en valent pas la peine, et ne commencez à modifier les rencontres qu'après être bien habitué aux règles du jeu.
- Des jets de dés calamiteux ou des mauvais choix de la part des personnages ne justifient pas une modification des PX ou du ND. Si une rencontre est difficile parce que les aventuriers sont malchanceux ou commettent des erreurs, ils ne gagnent pas davantage de points d'expérience.
- Ce n'est pas parce que les personnages ont été affaiblis par les combats précédents que les rencontres suivantes doivent être surévaluées en termes de PX. La difficulté de chaque rencontre doit être évaluée indépendamment du reste de l'aventure...

Calculer soi-même les PX

Dans certains cas de figure, la table d'attribution des points d'expérience n'apporte pas une solution satisfaisante. Si deux orques constituent une rencontre ayant un ND de 1, et si quatre orques correspondent à un ND de 3, faut-il poursuivre la progression à l'infini ? Dans ce cas, 32 orques (par exemple) équivalraient à un ND de 9. Pourtant, un groupe de niveau 9 les éliminerait sans coup férir. À ce niveau, la CA des personnages est telle que les orques ne pourront jamais les toucher, ou presque, et un ou deux sorts suffisamment puissants devraient suffire à tuer la plupart des humanoïdes d'un seul coup. Dans ce cas, le bon sens doit primer sur la table.

Une rencontre si aisée qu'elle n'oblige pas les personnages à puiser dans leurs ressources ne doit pas rapporter le moindre point d'expérience. Par contre, un combat dangereux que les aventuriers concluent rapidement grâce à une chance insolente est censé valoir tous

par séance, en modifiant plus ou moins ce total en fonction de la difficulté de la séance.

Ce système vous permet de contrôler très aisément la vitesse à laquelle les personnages gagnent des niveaux et le stade où ils en sont à tout moment. Le problème, c'est que cela pénalise les joueurs entreprenants, lesquels pourraient vite se sentir frustrés de toujours gagner le même nombre de PX quoi qu'ils fassent.

les PX mentionnés sur la table. Pourtant, une rencontre au cours de laquelle les personnages viennent aisément à bout d'un adversaire nettement plus puissant qu'eux (FP dépassant leur niveau de 8 ou plus) s'explique sans doute par une chance hors du commun ou des circonstances exceptionnelles rééquilibrant le combat en leur faveur. Dans ces conditions, est-il normal que les aventuriers gagnent tant de PX ? C'est à vous de répondre à cette question. Nous vous recommandons de ne jamais accorder plus (ou moins) de PX qu'indiqué par la Table 2-6 pour le niveau du groupe, mais il ne s'agit pas d'une règle absolue. Vous pouvez par exemple décider qu'une rencontre ayant un ND de 2 vaut tout de même quelques points d'expérience si elle a forcé vos personnages de niveau 10 à utiliser des sorts puissants dont ils devront par la suite se passer. Dans ce cas, vous pouvez leur accorder la moitié des points d'expérience correspondant à une rencontre ayant un ND de 3, soit 125 PX. Vous pouvez également considérer que des monstres ayant un FP de 1 constituent des adversaires redoutables pour des aventuriers de niveau 10 si ceux-ci ont perdu tout leur équipement avant le début du combat.

POINTS D'EXPÉRIENCE LIÉS À L'AVENTURE

Les personnages viennent de sauver le fils d'un notable local, capturé par des trolls. Ils interrompent momentanément leur quête afin de ramener le jeune homme chez lui. Un tel acte leur rapporte-t-il des points d'expérience ?

Certains MD répondront forcément par l'affirmative à une telle question. Mais, pour pouvoir attribuer des PX dans une telle situation, il vous faut mettre au point un système récompensant les aventuriers en dehors du cadre des combats.

Il s'agit des points d'expérience liés à l'aventure, auxquels seuls les MD expérimentés doivent avoir recours.

Facteur de puissance des rencontres ne résultant pas en un combat

Vous pouvez attribuer des points d'expérience quand les personnages résolvent une énigme, découvrent un secret, convainquent un PNJ de les aider, ou encore échappent à un adversaire trop puissant pour eux. Mystères, énigmes et rencontres diplomatiques (mettant l'accent sur l'interprétation que les joueurs donnent de leurs personnages) peuvent également rapporter des points d'expérience, mais cela vous oblige à un calcul supplémentaire.

Ce type de rencontre présente encore plus de variables que les pièges pour ce qui est de l'évaluation du FP. Une rencontre diplomatique ne peut être considérée dangereuse que si les aventuriers s'exposent à un risque sérieux en cas d'échec. Par exemple, les personnages discutent avec un PNJ connaissant le mot de passe permettant de pénétrer à l'intérieur de la prison magique dans laquelle un des membres du groupe est enfermé. Si les PJ ne parviennent pas à convaincre leur interlocuteur, leur compagnon risque de rester enfermé à vie. Plus tard, les aventuriers doivent franchir un torrent furieux à la nage, à moins qu'ils ne préfèrent utiliser une corde tendue au-dessus des flots. S'ils échouent, ils ne peuvent pas récupérer la pierre précieuse qu'on les a envoyés chercher (et certains pourraient même périr, emportés par le courant).

Considérez qu'une telle situation s'accompagne d'un FP égal au niveau du groupe. Une énigme assez simple ou une rencontre moins

dangereuse devrait avoir un FP plus faible, voire ne pas valoir le moindre PX. Ce type de rencontre ne devrait jamais avoir un FP supérieur au niveau du groupe, sauf si votre campagne se déroule presque exclusivement sans combats.

Finalement, ce type de rencontre peut être considéré comme une rencontre normale. N'accordez pas de PX aux personnages si vous pensez que la rencontre ne présentait aucune difficulté. N'oubliez pas que vous récompensez les aventuriers chaque fois que vous leur accordez des points d'expérience. Il faut donc qu'ils méritent leur récompense.

Objectifs de mission

Souvent, l'aventure s'accompagne d'un objectif final que les personnages doivent atteindre. S'ils y parviennent, cela peut éventuellement leur rapporter des points d'expérience. Cette récompense liée à l'aventure ne nécessite pas de calculer le moindre FP ; c'est à vous, et à vous seul, de la déterminer.

Une telle récompense doit être importante par rapport aux points d'expérience que les aventuriers ont gagnés tout au long de leur quête. Elle doit rapporter plus que n'importe quelle rencontre de l'aventure, mais moins que toutes les rencontres combinées (voir *Points d'expérience liés à l'aventure et attribution normale*, page suivante).

Il est possible que les personnages aient plusieurs buts au cours d'une même aventure. Parfois, tous ces objectifs sont connus d'emblée : briser les chaînes d'un dragon d'or, tuer ou emprisonner deux dragons noirs et retrouver un bâton de guérison perdu depuis des générations. Mais il arrive aussi que le second objectif ne soit découvert que quand le premier est mené à bien : maintenant que l'illithid est mort, les personnages doivent retrouver les gens qui étaient sous son contrôle et les ramener en ville.

Certains joueurs aiment également donner des objectifs personnels à leur aventurier. Peut-être le paladin souhaite-t-il se venger de la torme que les personnages ont rencontrée auparavant. Son désir de revanche n'est pas vital pour l'aventure, mais il a juré de mettre un terme aux agissements de ce monstre maléfique et en fait une question d'honneur. De son côté, un autre personnage cherche désespérément l'objet magique qui lui permettra d'enrayer l'épidémie qui ravage son village natal. De tels objectifs sont louables et les aventuriers qui les mènent à bien peuvent recevoir une récompense en rapport avec la persévérance dont ils ont fait preuve. Par contre « Je souhaite devenir plus puissant » ne peut constituer un but personnel, car il s'agit de l'ambition de la quasi-totalité des PJ.

N'oubliez pas : un objectif facile à atteindre ne doit pas rapporter beaucoup de points d'expérience (voire pas du tout). De même, un objectif lié à une attribution de PX normale (comme décider de tuer tous les monstres d'un site souterrain) rapporte juste les PX normaux, pas davantage.

Récompenses d'interprétation

Un joueur qui aime interpréter son personnage prendra parfois des décisions qui correspondent au caractère de son PJ, même si elles n'avantagent pas forcément ce dernier ou si elles n'ont pas de rapport direct avec l'aventure. Par exemple, un joueur interprétant un barde voudra peut-être composer un poème relatant les événements qui émaillent la campagne, et un autre pourra vous demander que son personnage tombe amoureux d'un

OPTION : PROGRESSION DIFFÉRENTE

C'est vous qui contrôlez le rythme auquel progressent les personnages, et la meilleure façon de le faire passe par les points d'expérience. Si vous souhaitez que les aventuriers gagnent plus rapidement des niveaux, il vous suffit d'augmenter toutes les valeurs en PX de 10, 20, ou même 50 % (et inversement).

Si vous procédez de la sorte, veillez à ce que la modification apportée soit constante et qu'elle s'accompagne d'une progression équivalente pour les trésors monétaires. Par exemple, si vous souhaitez que les aventuriers gagnent 20 % de PX en plus à chaque rencontre, accordez-leur également 20 % de trésors en plus, sans quoi ils seront pauvres (et donc mal équipés) par rapport aux autres personnages de leur niveau.

Modification du facteur de puissance

Vous pouvez également contrôler la progression des personnages en modifiant le facteur de puissance des monstres rencontrés. Si vous augmentez ce dernier, les PX attribués augmentent du même coup (et inversement). Vous pouvez bien évidemment choisir de modifier le FP de certains monstres, même si vous n'avez aucune intention d'accélérer ou de ralentir la progression des aventuriers. Si, pour une raison ou pour une autre, vous jugez qu'une créature vaut plus (ou moins) qu'indiqué dans le *Manuel des Monstres*, modifiez son FP en conséquence. Mais attention : ce n'est pas parce que vos personnages possèdent toutes les armes possibles et imaginables contre les aberrations que les tyrannoïls deviennent des créatures moins dangereuses. Cela signifie juste que votre groupe est bien équipé pour lutter contre de tels monstres.

PNJ, ce qui le rendra moins disponible pour ses compagnons. N'hésitez pas à récompenser une telle interprétation si elle apporte quelque chose à votre campagne (si ce n'est pas le cas, n'accordez pas de PX).

Les récompenses d'interprétation sont laissées à votre entière discrétion ; il n'existe aucun système permettant de les évaluer. Elles devraient être assez importantes pour que les joueurs prennent conscience de leur existence, mais ne doivent en aucun cas déséquilibrer la campagne : 50 PX par niveau et par aventure est sans doute la limite à ne pas dépasser pour chaque personnage.

Points d'expérience liés à l'aventure et attribution normale

Vous pouvez attribuer les points d'expérience liés à l'aventure de deux manières. La première consiste à transformer toutes les récompenses en PX liés à l'histoire. Ainsi, tuer des monstres ne rapporte rien en soi, même si cela aide les personnages à se rapprocher de leur objectif. Si vous appliquez cette méthode, ayez bien conscience du nombre de PX auxquels les aventuriers pourraient normalement prétendre en venant à bout des monstres rencontrés, afin que la récompense finale soit dans le même ordre de grandeur, tant pour les PX que pour les trésors monétaires.

Vous pouvez également utiliser la méthode d'attribution normale pour ce qui est des monstres, mais n'accorder que la moitié des PX prévus à chaque fois. Le reste, les personnages le gagnent sous la forme de points d'expérience liés à l'aventure. Cette méthode a l'avantage de conserver l'équivalence entre les PX et les trésors gagnés.

Ne vous contentez pas d'ajouter des points d'expérience liés à l'aventure à des points normaux (même si vous compensez ce fait en accordant davantage de trésors), sauf si vous désirez accélérer la progression des personnages.

DÉPENSE DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Les personnages peuvent perdre des points d'expérience en lançant certains sorts ou en fabriquant des objets magiques. Cette restriction limite ce genre d'activités, tout en offrant des choix intéressants aux joueurs. Évitez de retirer des PX aux aventuriers dans un autre cas de figure. Si des récompenses peuvent être utilisées pour encourager un comportement positif, l'inverse n'est pas vrai (car une telle décision de votre part sera souvent source de colère de la part du joueur concerné). En cas de problèmes, discutez-en avec le fauteur de troubles. S'il ne parvient pas à s'amender, cessez purement et simplement de jouer avec lui.

LES POINTS D'EXPÉRIENCE ET LA MORT

Un personnage a droit à sa part normale de points d'expérience dès qu'il prend part à une rencontre, même s'il est tué lors du combat. S'il meurt et est ensuite ramené à la vie, les points d'expérience qu'il a gagnés lui sont attribués une fois qu'il a perdu le niveau dû à son retour parmi les vivants.

TRÉSORS ET AUTRES RÉCOMPENSES

Si vous créez le donjon sur le vif, déterminez les trésors tout en constituant les rencontres. Pour de plus amples informations, reportez-vous au Chapitre 3.

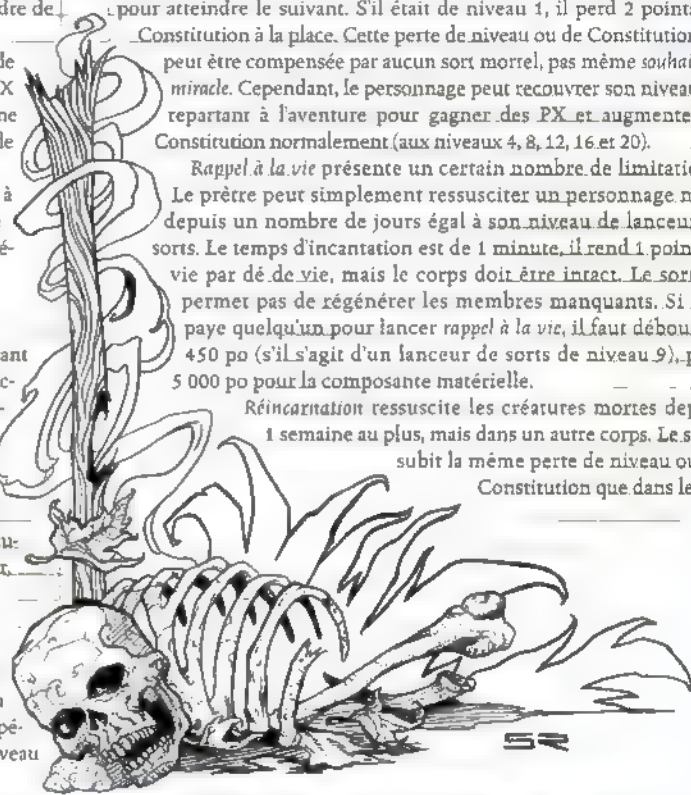
MORT D'UN PERSONNAGE

Cela arrive. Les aventures sont parfois très risquées. Les personnages de votre campagne finiront sans doute par se faire tuer, parce qu'ils se sont montrés trop téméraires ou parce ce qu'ils ont joué de malchance. Fort heureusement, D&D n'est qu'un jeu, et la mort n'y est pas synonyme de fin de tout.

Rappel à la vie, réincarnation, résurrection et résurrection suprême permettent à un personnage de revenir d'entre les morts. Ramener les morts à la vie, page 171 du Manuel des Joueurs, traite de ces quatre sorts. Toute créature rappelée à la vie perd 1 niveau d'expérience, à moins qu'elle ne bénéficie de *résurrection suprême*. Le nombre de PX du personnage tombe alors à mi-chemin de son nouveau niveau et du minimum requis pour atteindre le suivant. S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Cette perte de niveau ou de Constitution ne peut être compensée par aucun sort magique, pas même *souhait* ou *miracle*. Cependant, le personnage peut recouvrer son niveau en repartant à l'aventure pour gagner des PX et augmenter sa Constitution normalement (aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20).

Rappel à la vie présente un certain nombre de limitations. Le prêtre peut simplement ressusciter un personnage mort depuis un nombre de jours égal à son niveau de lanceur de sorts. Le temps d'incantation est de 1 minute, il rend 1 point de vie par dé de vie, mais le corps doit être intact. Le sort ne permet pas de régénérer les membres manquants. Si l'on paye quelqu'un pour lancer *rappel à la vie*, il faut déboursier 450 po (s'il s'agit d'un lanceur de sorts de niveau 9), plus 5 000 po pour la composante matérielle.

Réincarnation ressuscite les créatures mortes depuis 1 semaine au plus, mais dans un autre corps. Le sujet subit la même perte de niveau ou de Constitution que dans le cas



LES COULISSES DE D&D : LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Le nombre de points d'expérience accordé à chaque rencontre repose sur le calcul que 13,33 rencontres d'un ND correspondant au niveau du groupe doivent permettre aux personnages de gagner un niveau.

Cela étant, treize ou quatorze rencontres peuvent passer très vite, surtout à bas niveau, où les aventuriers n'ont guère de chances de se voir proposer des adversaires présentant un ND trop faible pour eux (et rapportant donc moins de PX). À plus haut niveau, la puissance des ennemis peut être plus facilement contrôlée et les personnages ont généralement besoin de plus de rencontres avant de gagner un niveau. De plus, les personnages de haut niveau ont souvent davantage d'interactions entre eux et avec les PNJ, ce qui ralentit d'autant leur progression.

Ces données devraient vous permettre d'évaluer à quelle vitesse vos aventuriers risquent de gagner des niveaux, et donc de contrôler leur progression. C'est vous qui décidez quand les rencontres se produisent, et dans quelles circonstances elles ont lieu. Vous savez donc exactement quel sera le niveau des personnages quand ils atteindront votre temple du Mal, et vous pouvez prévoir celui-ci en conséquence. Si vous vous êtes trompé,

il ne vous restera plus qu'à rajouter quelques rencontres pour permettre aux personnages d'atteindre le niveau nécessaire, ou au contraire de renforcer les défenses du temple si les PJ sont trop puissants.

Les aventures publiées dans le commerce indiquent toujours le niveau que les PJ devraient idéalement avoir. N'oubliez pas que ce niveau tient compte des objets magiques que les personnages ont de bonnes chances de détenir. La Table 5-1 vous donne une idée des trésors que chaque aventurier devrait posséder en fonction de son niveau. La progression qu'il indique est elle aussi basée sur une moyenne de 13,33 rencontres par niveau, en considérant que les trésors offerts correspondent à la difficulté présentée par chaque rencontre. Si vous avez tendance à accorder un peu trop généreusement des points d'expérience et si vous faites jouer une aventure du commerce, vous constaterez sans doute que vos personnages ne possèdent pas autant d'objets magiques qu'ils le devraient. À l'inverse, si vous vous montrez trop avare en PX, vos PJ posséderont tant d'objets qu'ils seront en fait trop puissants pour leur niveau. Bien évidemment, si vous appliquez la même logique pour les trésors et les points d'expérience, tout devrait s'équilibrer.

des autres sorts. Si l'on paye quelqu'un pour lancer *réincarnation*, il faut déboursier 1 280 po (s'il s'agit d'un lanceur de sorts de niveau 7), ce qui en fait l'alternative la moins onéreuse. Toutefois, il existe un revers à la médaille : le sujet ne décide pas de la nouvelle forme et prend le risque d'être mis à l'écart de la civilisation.

Résurrection doit être lancé dans un délai de 10 ans par niveau de lanceur de sorts après la mort du sujet. Il fonctionne du moment qu'il reste une partie infime du corps. Le temps d'incantation est de 10 minutes, il soigne totalement le sujet, mais ce dernier subit la même perte de niveau ou de Constitution que dans le cas d'un *rappel à la vie*. Si l'on paye quelqu'un pour lancer *résurrection*, il faut déboursier 910 po (s'il s'agit d'un lanceur de sorts de niveau 13), plus 10 000 po pour la composante matérielle.

À l'instar de *résurrection*, *résurrection suprême* peut être lancé sur un personnage qui est mort depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts au plus. Aucune partie du corps n'est nécessaire. Le temps d'incantation est de 10 minutes, il soigne totalement le sujet, et ce dernier ne subit pas de perte de niveau ou de Constitution. Cependant, il s'agit du sort le plus cher. Si l'on paye quelqu'un pour lancer *résurrection suprême*, il faut déboursier 1 530 po (s'il s'agit d'un lanceur de sorts de niveau 17), plus 25 000 po pour la composante matérielle.

CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE

Un joueur pourra décider de concevoir un nouveau personnage plutôt que de continuer avec celui qu'il incarne actuellement. Ou peut-être inviteriez-vous un nouveau joueur au sein de votre campagne. Lorsqu'un joueur crée un nouveau personnage, vous devez répondre à une question importante : quel sera son niveau ?

En général, D&D encourage la pérennité des personnages d'un même groupe. Les joueurs ont davantage le sentiment de se réaliser quand ils développent leur personnage au fil du temps. Le groupe est plus efficace et s'amuse davantage quand il met en évidence les forces, les faiblesses et les caprices des PJ qui le composent. Il est difficile de lancer un véritable travail d'équipe lorsque la liste des personnages change tout le temps.

Cependant, il arrive qu'il faille créer un nouveau personnage. Voici les raisons généralement invoquées :

Un nouveau joueur se joint à la campagne.

Un PJ existant meurt et le groupe n'a pas accès à une forme de magie capable de le ramener à la vie.

Un PJ existant ne peut participer aux aventures pendant un certain temps. Peut-être a-t-il été pétrifié par une méduse qui a filé avec sa statue. Le reste du groupe compte certainement lui sauver la mise, mais, dans l'attente, le joueur doit interpréter un nouveau personnage s'il souhaite continuer de jouer.

Les joueurs réalisent qu'un rôle clé du groupe est vacant. Si le joueur qui incarne le seul PJ prêtre du groupe s'en va, un autre joueur souhaitera vraisemblablement interpréter un prêtre pour que le groupe bénéficie de soins.

Il est de plus en plus difficile d'interpréter un PJ existant. Peut-être avez-vous autorisé un barbare ogre PJ dans votre partie, sachant que le joueur préfère les intrigues politiques et les scénarios urbains.

Un joueur est très désireux de se froter à une nouvelle classe ou race.

Gérez toutes ces situations comme bon vous semble. Pour ce qui est de fixer le niveau du nouveau personnage, vous devez trouver un équilibre entre viabilité et amusement, sans le faire au détriment des autres PJ.

Généralement, un nouveau personnage commence le jeu au tout début du niveau -1 du précédent PJ du joueur. Par exemple, si un joueur souhaite que son paladin de niveau 9 s'en aille chevaucher sous d'autres cieux, son nouveau personnage commence avec 28 000 PX, c'est-à-dire au début du niveau 8. Un nouveau joueur créera son premier personnage au début d'un niveau égal à celui du PJ le plus faible du groupe.

En certaines circonstances, vous serez plus indulgent. Si le PJ de plus bas niveau du groupe est emprisonné magiquement, permettez au joueur de créer un nouveau personnage temporaire de même niveau jusqu'à ce que son PJ originel soit délivré. Toutefois, évitez les situations où un joueur devra supporter malgré lui un PJ existant plutôt qu'en créer un autre. La continuité est mise en péril si le joueur choisit un personnage tout neuf de niveau 10 alors qu'il interprète depuis belle lurette un PJ qui reviendra d'entre les morts au niveau 9.

Vous devez également dire à un joueur créant un nouveau personnage la quantité d'équipement à laquelle il a droit. En effet, pour être efficace, le PJ en question aura besoin d'un matériel adapté. Ceci dit, ses armes, son armure et ses objets magiques ne devront pas éveiller la jalousie parmi les autres joueurs. Deux facteurs permettent de déterminer la quantité d'équipement disponible : la quantité moyenne d'équipement des autres PJ ■ ce qu'il advient du matériel de l'ancien PJ.

Tant que votre campagne colle à l'équipement suggéré dans la partie *Création de personnages au-delà du niveau 1* (page 198), vous pouvez utiliser la Table 5-1 pour fixer son matériel de départ. Par exemple, un nouveau personnage de niveau 13 disposera de 110 000 po d'équipement. Si vos personnages sont plus puissants de 20 % au moins par rapport aux valeurs indiquées sur la table, ajustez la valeur de l'équipement du personnage d'autant. Si trois personnages de niveau 12 possèdent chacun 132 000 po de matériel (50 % au-dessus de la norme de 88 000 po), offrez à un nouveau personnage de niveau 11 99 000 po d'équipement (50 % de plus que la norme de 66 000 po).

Si le nouveau personnage remplace un vieux PJ, réduisez la quantité de trésors de tout ce qu'il a laissé derrière lui. Par exemple, si un joueur crée un druide de niveau 3 parce que son druide de niveau 4 est mort, il peut prendre l'équipement de son ancien PJ plutôt qu'en recevoir de votre part. Mais si le joueur se décide pour un roubillard de niveau 3, l'équipement de son druide de niveau 4 ne lui sera certainement pas aussi utile. Si le groupe vend le matériel du druide pour 1 000 po, donnez au roubillard de niveau 3 1 700 po d'équipement afin qu'il dispose de 2 700 po de matériel au total. Si le groupe inhume le druide avec son équipement, remettez au roubillard l'équivalent de ■ 700 po d'équipement.

En règle générale, un nouveau personnage n'a pas le droit de consacrer plus de la moitié de ses richesses à l'achat d'un seul objet, et pas plus d'un quart de ces mêmes richesses à l'acquisition de biens « consommables » (munitions, parchemins, potions, baguettes ou substances spéciales).

LES COULISSES DE D&D : QUAND UN PJ EST EN RESTE

D&D fonctionne particulièrement bien lorsque les PJ ne sont pas séparés par plus d'un ou deux niveaux. Les classes sont équilibrées et le système de facteur de puissance offre une grande liberté pour concevoir de divertissants défis.

Mais bien souvent, un PJ malchanceux (ou le PJ d'un joueur parfois absent) prend du retard sur les autres. Si la différence est d'un ou deux niveaux, vous n'avez rien à faire. Le système de points d'expérience est favorable aux PJ de plus bas niveau, aussi un PJ qui a pris un peu de retard finira-t-il par le rattraper. Par exemple, si un groupe constitué de trois PJ de niveau 9 et d'un autre de niveau 7 vainc un vrock (FP 9), ceux de niveau 9 gagneront 675 PX chacun (2 700 / 4), alors que celui de niveau 7 en obtiendra 1 050 PX (4 200 / 4).

Le système de points d'expérience finira par réduire un trou de trois niveaux, mais il ne parviendra sans doute pas à le combler. De son côté, un PJ distancé d'au moins quatre niveaux s'expose à de sévères difficultés. Une rencontre relativement dangereuse pour le reste du groupe sera franchement périlleuse pour le personnage de bas niveau, qui risque d'y perdre la vie (et de précipiter davantage la différence de niveaux le séparant de ses compagnons). Le joueur qui l'incarne aura bientôt le sentiment d'être inutile, sans compter que ses camarades se sentiront coupables de laisser leur compagnon à l'abri du danger. Si l'un des PJ prend trop de retard sur le reste du groupe, prenez des mesures pour rétablir un semblant d'ordre. N'hésitez pas à parler d'un nouveau personnage avec le joueur, écrivez-lui un scénario qu'il jouera seul pour combler son retard, ou concevez des rencontres appropriées pour le PJ de bas niveau et les autres à la fois.

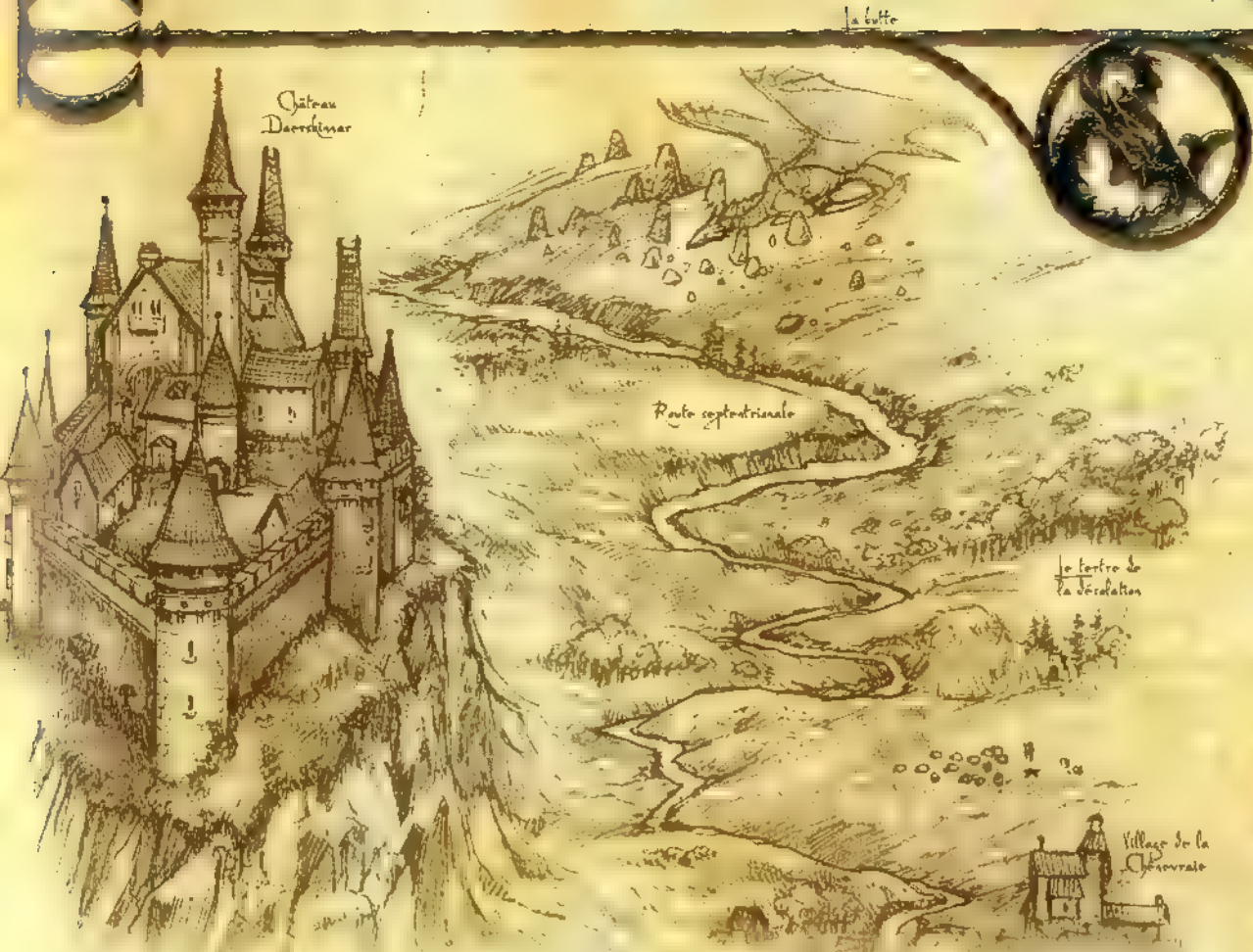


Illustration de A. Suckel

Pour certains, la conception d'aventures est l'un des plus grands avantages que procure le fait d'être MD. Elle offre en effet l'occasion de laisser libre cours à votre créativité pour donner vie à des lieux peuplés de monstres fantastiques et où s'enchaînent les événements les plus inattendus. Lorsque vous préparez une aventure, vous êtes seul maître à bord. Certes, cela demande beaucoup de travail, mais le résultat est à la hauteur des efforts consentis, vos joueurs prendront beaucoup de plaisir à tenter de surmonter les épreuves que vous leur avez concoctées. Les MD expérimentés aiment concevoir des aventures complexes, originales et traversées par des PNJ mémorables. Une rencontre bien préparée peut procurer un grand plaisir à tous les participants, qu'elle prenne la forme d'un combat, d'un piège ou d'une discussion avec un PNJ.

« Qu'est-ce qu'une aventure ? » La réponse à cette question n'est pas aussi simple que vous pourriez le penser. Une campagne est une succession d'aventures, mais il n'est pas toujours évident de déterminer quand une aventure s'arrête et quand commence la suivante. Les aventures peuvent être si diverses qu'il est parfois problématique de les définir. Mais ne vous découragez pas, ce chapitre est là pour vous aider.

Une aventure commence par ce que l'on appelle parfois une « accroche », qui peut prendre des formes extrêmement variées (par exemple, des rumeurs faisant état d'un trésor perdu à l'intérieur d'un monastère en ruine ou un appel à l'aide lancé par la reine). L'accroche a pour but d'attirer l'attention des personnages et de les amener jusqu'au début de l'aventure, lequel peut être un lieu (par exemple, le monastère abandonné ou le palais de la reine), ou un événement (le vol du sceptre que les PJ sont chargés de récupérer).

Les aventures se décomposent en rencontres, qui sont généralement liées à certains endroits du plan ou de la carte que vous avez dessiné. Les rencontres peuvent également être conçues sous la forme d'instructions prenant la forme de faits établis (« Si les PJ attendent à l'extérieur du bosquet du druide pendant une heure, alors ses trois

ours sanguinaires apprivoisés les attaquent »). Toutes les rencontres de l'aventure sont liées, par un thème (elles se déroulent toutes pendant que les personnages se rendent de la ville franche de Faucongris à la cordillère des Brumes cristallines), un lieu (elles prennent place dans les ruines de Château-Hardi) ou un événement (elles ont lieu tandis que les aventuriers essayent de délivrer le fils du maire, enlevé par Rahurg, le roi des ogres).

LA MOTIVATION

La motivation est le moteur de l'aventure, puisque c'est elle qui encourage les personnages à prendre part au scénario. Si les aventuriers ne se sentent pas motivés, il y a peu de chances pour qu'ils réagissent comme vous le souhaitez, et tous vos efforts auront été vains. L'appât du gain, la peur, le désir de vengeance, la colère ou la curiosité sont d'excellentes motivations, de même que l'envie de s'amuser, bien sûr. Ne l'oubliez jamais, car c'est sans doute la plus importante.

Pour écrire une aventure motivante, il vous faut déterminer le type de jeu que vos joueurs et vous préférez (voir Déterminer le style de partie, page 7).

MOTIVATIONS PERSONNALISÉES OU D'ORDRE GÉNÉRAL

Les motivations personnalisées sont celles que vous concevez en fonction des membres du groupe. En voici quelques exemples :

- Les personnages sont des mercenaires qui ne se préoccupent guère du sort des innocents ou du fait qu'un royaume puisse être menacé par les forces du Mal. Par contre, ils sont toujours prêts à s'enrichir...

- Mialyè la magicienne a été tuée par les gargouilles des cavernes de la Terreur et ses compagnons cherchent le moyen de la ramener à la vie. Fort de cette information, vous leur expliquez qu'ils ont entendu parler d'un prêtre de Pélor connu pour son grand cœur et demeurant au sud, dans la ville de Dyves. Une fois sur place, ils apprennent que le prêtre est tout à fait disposé à ressusciter leur amie, pour peu qu'ils l'aident à nettoyer les niveaux inférieurs de son temple, infestés de rats-garous...
- Vous savez que les personnages se sont enrichis en pillant la tour d'un magicien. Vous ne les attirerez pas dans l'aventure suivante par des rumeurs de trésors fabuleux, mais en leur apprenant que le magicien ne serait pas mort, ou plutôt qu'il serait revenu à la vie sous la forme d'un vampire avide de revanche...
- Balcoss, le frère de Tordek, vient trouver les aventuriers pour leur expliquer que les nains de Dunadan viennent de vivre une véritable tragédie et qu'ils ont désespérément besoin d'aide...

Les motivations d'ordre général n'en sont pas vraiment. Elles se contentent de proposer une aventure aux personnages, en leur expliquant, par exemple, que les cimes de la vallée Perdue abriteraient une ou plusieurs wivernes. Les aventuriers sont libres de se rendre sur place, mais rien ne les y oblige.

Les motivations personnalisées sont plus intéressantes en ce sens qu'elles aident les personnages à s'intégrer à l'univers de jeu, mais celles

d'ordre général sont également utiles, car elles permettent aux joueurs de prendre conscience que votre monde est vaste et que tout ce qui s'y déroule n'est pas directement lié aux PJ.

LA STRUCTURE

Que votre aventure soit liée à un site ou à une succession d'événements, elle répond toujours à une structure bien définie, en commençant à un point précis et en s'achevant de la même manière. Certaines aventures sont terminées en une heure, d'autres nécessitent plusieurs mois de jeu. Leur durée ne dépend que de vous, mais nous vous recommandons de la planifier afin de prévoir le nombre de séances nécessaires (ce qui est particulièrement utile pour s'assurer que tous vos joueurs seront présents jusqu'à la fin). Voici quelques conseils pour concevoir de bonnes aventures, ainsi que les pièges à éviter.

LES BONS ÉLÉMENTS STRUCTURELS

Les bonnes aventures sont celles au cours desquelles tout le monde s'amuse. Cela peut sembler évident, mais c'est on ne peut plus vrai. Les points suivants ont de bonnes chances de se retrouver dans les parties que tout le monde apprécie :

Des possibilités de choix. Toute aventure digne de ce nom s'accompagne de choix importants de la part des personnages. À chaque fois, leur

CENT IDÉES D'AVENTURE

Si vous avez un besoin urgent d'idée d'aventure, utilisez cette table.

1d100 Idée d'aventure

- 1 Des voleurs s'emparent des bijoux de la couronne.
- 2 Un dragon survole la ville en exigeant un tribut.
- 3 On a découvert la tombe d'un magicien d'antan.
- 4 De riches marchands se font assassiner chez eux.
- 5 La statue de la place du village serait en réalité un paladin pétrifié.
- 6 Une caravane transportant des marchandises précieuses s'apprête à partir pour une région dangereuse.
- 7 Une secte enlève des gens pour les sacrifier.
- 8 Des gobelins montés sur des arachnophages attaquent les abords de la ville.
- 9 Des brigands locaux se sont alliés avec une tribu de gobelours.
- 10 Un chevalier noir organise les monstres de la région pour se constituer une armée.
- 11 Un portail ouvert à destination des plans inférieurs pourrait permettre à de nombreux démons d'envahir le plan Matériel.
- 12 Des mineurs ont libéré par accident une créature jusqu'alors enfermée dans les entrailles de la terre.
- 13 La guilde de magie défie l'autorité du conseil municipal.
- 14 Des tensions raciales se font jour entre humains et elfes.
- 15 Un étrange brouillard amène des fantômes en ville.
- 16 Le symbole sacré du grand prêtre a disparu.
- 17 Un magicien maléfisant a créé un nouveau type de golem.
- 18 Un loup-garou sévit en ville.
- 19 Des esclavagistes attaquent fréquemment une petite localité des environs.
- 20 Un élémentaire du Feu s'est échappé du laboratoire du magicien qui l'avait convoqué.
- 21 Des gobelours demandent une taxe pour pouvoir franchir un pont très emprunté.
- 22 Un miroir d'opposition a créé le double maléfisant d'un héros local.
- 23 Deux tribus d'orques se livrent une guerre sans merci.
- 24 Des excavations récentes ont mis au jour une crypte jusque-là inconnue.
- 25 Un royaume voisin déclenche une invasion.
- 26 Deux héros célèbres s'affrontent en duel.
- 27 Une épée de légende doit être retrouvée pour pouvoir vaincre le monstre ravageant la contrée.
- 28 Une prophétie prédit une terrible catastrophe : un artefact n'est pas retrouvé.
- 29 Des ogres ont enlevé la fille du maire.

- 30 Une magicienne a été inhumée avec ses puissants objets magiques dans un tombeau défendu par de nombreux pièges.
- 31 Un enchanteur force les autres à voler à sa place.
- 32 Un flagelleur mental métamorphosé en humain se constitue une armée de serviteurs asservis par ses pouvoirs mentaux.
- 33 La peste propagée par les rats-garous menace de ravager une communauté.
- 34 On a volé les clefs permettant de désarmer les pièges magiques de la tour d'un puissant magicien.
- 35 Chassés de l'océan par un péril inconnu, les sahuagins s'en prennent aux villages côtiers.
- 36 Les fossoyeurs découvrent de grandes cryptes infestées de goules sous le cimetière local.
- 37 Un magicien a besoin d'une composante matérielle très rare, qui ne se trouve qu'au cœur de la jungle.
- 38 On a découvert une carte indiquant comment accéder à une forge magique.
- 39 Diverses créatures harcèlent les habitants de la cité depuis les égouts.
- 40 Un émissaire envoyé dans un royaume hostile a besoin d'une escorte.
- 41 Des vampires s'en prennent à une petite ville.
- 42 Une tour hantée a la réputation de receler de fabuleux trésors.
- 43 Des barbares enragés ont dévasté un village voisin.
- 44 Des géants volent les têtes de bétail.
- 45 Des tempêtes de neige inexplicables poussent les loups arctiques vers une région paisible.
- 46 Un col isolé est gardé par un puissant sphinx interdisant à quiconque de passer.
- 47 Des mercenaires maléfiques construisent une forteresse non loin du village.
- 48 L'antidote au poison magique ingéré par le duc doit être découvert avant qu'il ne meure.
- 49 Une druidesse a besoin d'aide pour défendre son bosquet sacré contre des incursions de gobelins.
- 50 Une malédiction centenaire transforme les gens ordinaires en tueurs assoiffés de sang.
- 51 Des gargouilles tuent tous les aigles géants des montagnes voisines.
- 52 D'étranges marchands vendent des objets magiques défectueux en ville puis tentent de s'enfuir avec leur argent malhonnêtement gagné.
- 53 Un artefact retrouvé depuis peu perturbe le fonctionnement des sorts profanes.
- 54 Un noble maléfisant met à prix la tête d'un rival d'alignement bon.
- 55 Des aventuriers partis explorer un donjon il y a plus d'une semaine ne sont toujours pas revenus.

décision devrait avoir des répercussions importantes sur la suite. Ces choix peuvent être tout simples (les PJ préfèrent prendre le couloir de droite, en direction de la fontaine magique, plutôt que celui de gauche, qui mène à l'autre de la pyrohydre), ou au contraire avoir des ramifications complexes (ils décident de ne pas aider la reine contre son grand vizir, avec pour conséquence que la souveraine est assassinée ■ que le grand vizir s'empare du trône).

Les choix difficiles. N'hésitez pas à proposer quelques choix cornéliens à vos joueurs. Par exemple, les personnages doivent-ils aider le clergé d'Héronéus à faire la guerre aux gobelins, même si cela les empêche d'atteindre la forteresse de Nast avant que le duc maléfaisant n'appelle ses assassins élaads ? Doivent-ils faire confiance au dragon, ou au contraire ignorer l'avertissement que le grand reptile vient de leur donner ?

Des rencontres variées. Une bonne aventure doit mélanger les plaisirs : attaque, défense, problèmes à résoudre, enquête et interprétation des personnages. Assurez-vous de varier les types de rencontres (voir *Les rencontres*, page 48).

Des événements passionnants. Une aventure doit se dérouler comme une histoire, avec des moments de tension ou de suspense ■ une fin palpitante. Ce type de déroulement est plus facile à gérer dans une aventure liée à une succession d'événements (au cours de laquelle vous contrôlez davantage à quel moment se déroule chaque rencontre), mais il est également possible de le concevoir pour une aventure liée à un site (par

exemple, en créant un lieu à l'intérieur duquel les rencontres ont de bonnes chances de se produire dans l'ordre de votre choix). Ayez un bon sens du rythme : commencez lentement et faites monter la tension. Il est toujours bon d'achever une séance après une rencontre chargée de suspense.

Des rencontres permettant aux PJ de se servir de leurs pouvoirs. Si le magicien ou l'ensorceleur du groupe peut lancer vol, prévoyez une ou deux rencontres aériennes. Si l'un des joueurs incarne un prêtre, ajoutez quelques morts-vivants à l'aventure afin qu'il puisse les repousser. Si le groupe comprend un rôdeur ou un druide, incluez quelques rencontres avec des animaux (les animaux sanguinaires peuvent constituer de redoutables adversaires, même pour des PJ de niveau intermédiaire ; voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions). Essayez de donner à chaque personnage l'occasion de se mettre en valeur. Les pouvoirs et aptitudes offerts aux aventuriers ont pour but de les rendre toujours plus forts, mais ils n'ont pas le moindre intérêt si les PJ n'ont jamais l'occasion de s'en servir.

LES MAUVAIS ÉLÉMENTS STRUCTURELS

Veillez à éviter les pièges suivants :

Mener les PJ par le bout du nez. Une mauvaise aventure liée aux événements limite sévèrement les actions des personnages ou prend la forme d'une succession d'événements qui ont lieu quoi que fassent les PJ. Par exemple, il est dangereux de concevoir un scénario dans lequel les aventuriers trouvent un objet puis se le font dérober par des PNJ. Si les personnages

- 56 Les funérailles d'un guerrier bienveillant sont perturbées par des ennemis qu'il s'était faits de son vivant.
- 57 De la vermine de taille colossale sort du désert pour attaquer les communautés installées aux environs.
- 58 Un tyran maléfaisant met hors la loi toute utilisation de magie qu'il n'a pas personnellement approuvée.
- 59 Un énorme loup sanguinaire qui paraît immunisé contre la magie rassemble tous les loups de la forêt.
- 60 Un groupe de gnomes construit un navire volant.
- 61 Une île située au centre du lac serait en réalité la partie émergée d'une mystérieuse forteresse sous-marine.
- 62 L'Horloge du Temps serait enterrée entre les racines de l'Arbre du Monde.
- 63 Un enfant s'est perdu dans une grande nécropole et la nuit commence à tomber.
- 64 Tous les nains d'une cité souterraine ont disparu.
- Une étrange fumée verte s'échappe d'une grotte située à proximité de ruines mystérieuses.
- 66 Des sons insolites sortent d'un bois hanté à la nuit tombée.
- 67 Des voleurs s'emparent d'un fabuleux trésor et vont se réfugier dans un manoir somptueux de Mordenkainen.
- 68 Un ensorceleur a disparu sans laisser de traces alors qu'il tentait de partir dans le plan Éthéré.
- 69 Une paladine partie en quête pour faire pénitence découvre un repaire de trolls trop bien défendu pour qu'elle puisse s'en occuper seule.
- 70 Un royaume connu pour ses puissants magiciens se prépare à la guerre.
- 71 Le grand prêtre est en réalité une illusion.
- 72 Un noble nouvellement arrivé cherche à débarrasser une région sauvage de tous ses monstres.
- 73 Une bulette dévaste les champs des environs.
- 74 Une infestation de striges force les yuan-tis à se rapprocher des terres civilisées.
- 75 Les sylvaniens des bois sont menacés par un gigantesque incendie d'origine inconnue.
- 76 Des prêtres ayant ressuscité une héroïne d'antan se rendent compte qu'elle n'a pas un comportement aussi noble qu'ils le pensaient.
- 77 Dans une taverne, un barde conte la triste saga de ses compagnons emprisonnés.
- 78 Des nobles malveillants fondent une guilde d'aventuriers afin de contrôler les aventuriers opérant sur leurs terres.
- 79 Une caravane d'halfélins doit traverser une région sauvage infestée d'ankhegs.

- 80 Toutes les portes du château royal se retrouvent soudainement fermées par un verrou du mage et défendues par un piège à feu.
- 81 Un innocent qui sera bientôt pendu supplie les bonnes âmes de lui venir en aide.
- 82 Le tombeau d'un puissant magicien renommé pour ses objets magiques vient de s'enfoncer dans ■ sol des marais.
- 83 Quelqu'un sabote les chariots et charrettes, qui se désagrègent quand leur vitesse devient trop importante.
- 84 Des grenouilles bien particulières, qui ne vivent que dans une vallée coupée du reste du monde, tombent en pluie dans les rues de la ville.
- Une rivale éconduite menace d'empêcher un mariage devant réunir de nombreux invités.
- 86 Une femme ayant mystérieusement disparu bien des années plus tôt a été aperçue marchant à la surface du lac.
- 87 Un tremblement de terre met au jour un donjon dont personne n'avait connaissance.
- 88 Une demi-elfe à qui l'on a fait du tort cherche un champion acceptant de la représenter dans l'arène.
- 89 Dans l'œil du cyclone qui dévaste la région flotte une citadelle volante.
- 90 Les gens se posent des questions au sujet des marchands demi-orques qui vendent des morceaux de dragon sur ■ place.
- 91 Une magicienne étourdie a laissé son sceptre merveilleux tomber entre de mauvaises mains.
- 92 Les ombres s'animent dans la bibliothèque municipale, et plus particulièrement dans un vieux rangement où personne n'est plus allé depuis longtemps.
- La porte permettant d'entrer dans une maison abandonnée du centre ville s'avère être un portail magique.
- 94 Des pirates opérant à partir de barges ont fait un pacte avec un cercle de guenaudes afin d'imposer une taxe à toutes les embarcations souhaitant emprunter la rivière.
- 95 Deux des trois parties d'un puissant objet magique sont entre les mains de deux ennemis jurés ; on ignore où se trouve la troisième.
- 96 Une couvée de wivernes s'en prend aux moutons et bergers des environs.
- 97 Des prêtres maléfaisants se rassemblent en secret pour appeler un dieu monstrueux.
- 98 Une grande ville est menacée de siège par une armée combinée d'humains, de duergars et de gnolls.
- 99 Une fabuleuse pierre précieuse se trouverait dans les souterrains d'un monastère en ruine.
- 00 Des mercenaires hommes-lézards montés sur des dragons-tortues louent leurs services au plus offrant.

conçoivent un bon moyen de protéger l'objet, ils n'apprécieront guère de se le faire tour de même voler pour la simple raison que vous avez décidé qu'il devait en être ainsi. Dans ce cas, les joueurs sont frustrés, car rien de ce qu'ils peuvent imaginer n'a d'impact sur l'aventure. Or, au contraire, toutes les aventures doivent dépendre de leurs choix. Les joueurs doivent avoir le sentiment que leurs personnages ont de l'importance, que leurs décisions modifient la campagne (ne serait-ce qu'un peu) et qu'elles ont des répercussions (bonnes ou mauvaises) qu'il leur faudra assumer par la suite.

Les ravalier au rang de spectateurs. Dans ce type de mauvaise aventure, toutes les tâches importantes sont accomplies par des PNJ. L'histoire est peut-être passionnante, mais les personnages n'y prennent pour ainsi dire pas part. Même si vous aimez tout particulièrement un de vos PNJ, ne le rendez pas omniprésent. Si vous pensez que votre guerrier PNJ pourrait livrer un fabuleux combat contre l'ensorceleur menaçant le royaume (également un PNJ), pensez à quel point peut être l'intérêt des joueurs si leurs personnages ne font que compter les points.

Les interventions divines. Ce type de piège est similaire au précédent, en ce sens qu'il repose sur l'intervention d'un dieu (ou de l'un de ses serviteurs) pour conclure l'aventure. Ne mettez pas les aventuriers dans une situation où ils ne peuvent survivre qu'en appelant quelqu'un d'autre à la rescousse. Il est parfois agréable de se faire secourir, mais cela devient vite fatigant, à la longue. La quasi-totalité des joueurs préféreront que leurs personnages viennent seuls à bout d'un jeune dragon, plutôt que d'affronter un grand dracrosire ■ ne parvenir à le terrasser que grâce à l'intervention opportune de plusieurs PNJ de haut niveau.

Empêcher les PJ de se servir de leurs pouvoirs. Il est bon que vous connaissiez les pouvoirs et les aptitudes des aventuriers, mais ne passez pas votre temps à concevoir des aventures qui les restreignent en permanence. Si le magicien du groupe vient d'apprendre à lancer *boule de feu*, n'ayez pas pour premier réflexe de ne lui opposer que des adversaires immunisés contre le feu. De la même manière, ne créez pas des donjons à l'intérieur desquels les sorts tels que *vol* ou *téléportation* ne fonctionnent pas, simplement parce qu'ils vous dérangent. Servez-vous des pouvoirs et aptitudes des personnages pour inventer des rencontres plus intéressantes, plutôt que de décider arbitrairement qu'ils ne fonctionnent pas.

LA CIRCULATION DES INFORMATIONS

La structure de l'aventure dépend pour beaucoup de ce que savent les personnages. S'ils connaissent l'existence du dragon tapi au cœur du donjon, ils conserveront vraisemblablement leurs forces d'ici là et veilleront à élaborer une tactique permettant de le vaincre. S'ils découvrent l'identité du traître, ils agiront en conséquence. Enfin, s'ils apprennent trop tard que leurs actions vont provoquer l'effondrement des cavernes dans lesquelles ils se trouvent, ils ne pourront plus l'empêcher.

Ne trahissez pas tous les secrets de votre aventure, mais révélez-en quelques bribes aux joueurs, de-ci de-là. Par exemple, si les elfes noirs sont

à l'origine du soulèvement des géants, placez peu à peu des indices révélant ce fait. Les renseignements découverts en affrontant les géants des collines conduisent au repaire des géants du givre, puis à celui des géants du feu. Là, et là seulement, les aventuriers s'aperçoivent que toute la machination a été fomentée par les drows. La rencontre finale n'en devient alors que plus passionnante.

Dans certaines situations, les personnages savent tout ce qu'il faut savoir avant même le début de l'aventure. Cela ne doit pas vous inquiéter. Toute aventure ne doit pas nécessairement s'accompagner d'une part de mystère. Par exemple, les PJ apprennent qu'une tour hantée perdue au fond des bois est occupée par un vampire et ses serviteurs morts-vivants. Ils s'y rendent après avoir fait provision de pieux et d'eau bénite, affrontent les morts-vivants et finissent par détruire le vampire. L'aventure n'en est pas moins intéressante pour autant. Cela étant, par moments, une surprise peut la rendre plus passionnante encore. Dans ce cas, le vampire s'avère être un mort-vivant d'alignement bon, qui résiste autant qu'il le peut à l'idée d'attaquer des proies intelligentes, mais qui succombe peu à peu aux suggestions de l'étrange vivant dans les catacombes de l'église de la ville. Ces deux types d'aventure fonctionnent parfaitement, tant que vous n'en abusez pas. Sachez donc alterner les genres.

Magie divinatoire

Enfin, n'oubliez jamais les sorts de divination pour ce qui est des renseignements que vous comptez révéler aux joueurs. Ne limitez pas l'utilisation de ces sorts. Au contraire, lisez bien ce qu'ils permettent, préparez-vous à ce que les aventuriers en fassent usage et réfléchissez aux informations que vous leur révélez quand ils le feront (voir *Les sorts de divination*, page 34). Et s'ils ne le font pas, autrement dit s'ils ne se servent pas de tous les outils mis à leur disposition, dites-vous bien qu'ils méritent de rester dans le noir, et peut-être d'échouer.

LES AVENTURES LIÉES À UN SITE

La Tombe des Horreurs, le Temple du Mal élémentaire ou la Tour fantôme d'Inverness, autant de lieux synonymes de légendes, de mystère et d'aventure. ■ vous créez une aventure se déroulant à l'intérieur ou autour d'un lieu bien précis (un donjon, des ruines, une montagne, une vallée, une région sauvage, une ville, etc.), on dit qu'elle est liée à un site. Dans ce cas, votre aventure dépend d'un plan et les rencontres obéissent à une logique spatiale : elles se déroulent dès que les personnages approchent de l'endroit auquel chacune a été affectée. Il en résulte que la rencontre commence par une description du lieu lorsque les aventuriers arrivent.

La création d'une aventure liée à un site se déroule en deux étapes : le dessin du plan et la disposition des rencontres.

CONCEPTION D'UNE AVENTURE

Si vous désirez écrire une aventure sans vraiment savoir par où commencer, reportez-vous aux points suivants. Chaque ligne correspond à une partie de ce chapitre.

- Trouvez une ou plusieurs motivations à l'aventure selon votre style de jeu préféré. Pourquoi les PJ mettront-ils leur vie en péril ?
- Décidez s'il s'agira d'une aventure liée à un site, à un événement ou aux deux.
- S'il s'agit d'une aventure liée à un site, imaginez où elle va se dérouler. Inutile d'en fixer tous les détails pour le moment ; un aperçu général suffira.
- S'il s'agit d'une aventure liée à un événement, imaginez la scène d'ouverture, un apogée et quelques scènes intermédiaires amusantes.
- Choisissez les antagonistes les plus importants des PJ. Si des alliés, protecteurs et autres PNJ constituent également des individus de marque, ne les oubliez pas.
- Commencez à assembler les éléments de votre aventure. Si elle est liée à un site, faites-en une esquisse et déterminez où les PNJ de marque passent le plus clair de leur temps. S'il s'agit d'une aventure liée à un événement, isolez le déroulement des événements le plus probable qui

emmènera les PJ du début à la fin, en vous arrêtant sur les scènes intermédiaires importantes.

- Chargez-vous des détails. Créez les zones et scènes qui ne font pas partie intégrante de l'aventure, mais qui n'en sont pas moins divertissantes ou stimulantes. Tracez les cartes dont vous aurez besoin, bâtissez les PNJ et créez les rencontres aléatoires adaptées à l'aventure.
- Passez en revue votre travail. Examinez tout ce que vous avez fait, mais réfléchissez en vous mettant à la place des joueurs. Existe-t-il un moyen de passer outre tous les défis que renferme l'aventure ? Songez donc à des alternatives visant à récompenser l'astuce des joueurs sans que l'aventure soit dépassée.

Maintenant que vous vous êtes conformé à toutes ces étapes, voici un secret : rien ne vous oblige à en respecter l'ordre tel qu'il est énoncé ici. Vous pouvez parfaitement commencer par vous dire : « Je souhaite écrire un scénario dans lequel des assassins flagelleurs mentaux sont les principaux félons », en entreprenant alors de détailler les antagonistes avant de vous occuper du reste. Peut-être déterminerez-vous le site en premier, avant de vous demander comment y attirer les personnages. En tout état de cause, il est toujours bon de commencer par la motivation, car elle constitue l'énergie qui permettra à votre aventure de décoller.

Le dessin du plan. Le papier quadrillé est recommandé si vous souhaitez un plan précis, car il vous permet d'utiliser une échelle instantanément visible (par exemple, 1,50 mètre ou 3 mètres par carreau). De plus, il vous aide à tracer des lignes droites, ce qui est particulièrement utile pour dessiner des pièces. Signalez les endroits importants à l'aide de numéros ou de lettres. Au besoin, notez également sur le plan tout ce qui vous paraît digne d'intérêt, comme par exemple le contenu de chaque salle (statues, bassins, meubles, colonnes, marches ou estrades, trappes, rideaux, etc.). Définissez les lieux qui sont liés par la nature de leurs occupants (autrement dit, occupés par des créatures similaires ou alliées). Placez les éventuels pièges, en notant bien ce qui les déclenche. Enfin, réfléchissez à la portée et à la zone d'effet des sorts (si vous savez que le magicien PNJ de la salle 8 entamera le combat à l'aide d'éclair, regardez jusqu'où le sort porte sur votre plan).

Tout en dessinant le plan, songez à la façon dont vous représenterez chaque zone aux joueurs. Ainsi, il est inutile de concevoir un lieu doré de grandes zones ne pouvant figurer sur le quadrillage où apparaissent les figurines. Comme les personnages se rendront certainement d'une pièce adjacente à une autre plusieurs fois, faites en sorte qu'elles soient suffisamment petites pour apparaître en même temps sur le quadrillage.

N'oubliez pas que les personnages sont synonymes de bouleversements à l'intérieur du site. En cours d'aventure, notez les changements résultant de leur présence, en les indiquant éventuellement à même le plan. De cette manière, si les PJ reviennent après être partis récupérer des forces à l'extérieur, vous vous souviendrez instantanément des portes qu'ils ont défoncées, des pièges qu'ils ont déclenchés, des trésors qu'ils ont emportés, des gardes qu'ils ont vaincus, et ainsi de suite.

La disposition des rencontres. Cette seconde partie prend la forme d'une série de notes (détaillées ou non, selon votre souhait) décrivant chaque rencontre et les PNJ présents (leurs caractéristiques et les actions qu'ils risquent d'entreprendre), bref, tout ce qui vous semble utile. Par exemple, sur un plan détaillant un site en extérieur, vous pourriez indiquer l'endroit où se déclenche le glissement de terrain, le pont gardé par les hommes-lézards et l'autel du basilic, lequel incluait la description détaillée des diverses salles et les trésors qu'il est possible de récupérer sur les cadavres à moitié dévorés et pétrifiés entassés dans la pièce du fond. Attribuez un numéro à chacun de ces endroits et notez à chaque fois les indications nécessaires pour faire jouer la rencontre. Si un lieu ou une salle ne mérite pas qu'on s'y attarde, ce n'est pas la peine de le signaler sur le plan.

La plupart des aventures de type « donjon » sont liées à un site. Voir *Le donjon*, page 57, ainsi que l'exemple d'aventure proposé en page 83.

Dans une aventure liée à un site, ce sont les personnages qui déterminent ce qui se passe, en fonction de l'endroit où ils se rendent. S'ils arrivent à un carrefour, ils peuvent aller dans la direction de leur choix. Ils ont même la possibilité de repartir par là où ils sont arrivés et de revenir bien plus tard. L'aventure n'aura sans doute pas changé en leur absence, ou du moins assez peu (en fait, tout dépend si votre site est statique ou dynamique ; voir ci-dessous).

Pour le MD, ce type d'aventure est le plus simple qui soit à faire jouer. Toutes les informations dont vous avez besoin se trouvent sous vos yeux, réparties entre le plan et vos annotations ou descriptions. Elles permettent de prendre en compte toutes les actions des personnages.

Souvent, les aventures liées à un site attirent les aventuriers grâce à la réputation du lieu où elles se déroulent, mais elles peuvent également être déclenchées par un événement amenant les PJ sur le site. Une fois qu'ils sont là, c'est le plan qui détermine les options qui leur sont proposées ; s'ils se trouvent dans un long couloir ne présentant qu'une porte sur la droite, ils n'ont que trois possibilités : continuer tout droit, revenir sur leurs pas ou ouvrir la porte.

venus s'installer) et qu'un piège ou deux auront peut-être été réarmés (ou, au contraire, déclenchés par les nouveaux occupants).

Il est assez facile de concevoir une aventure liée à un site statique. Vous n'avez pas besoin de réfléchir à la façon dont les créatures concernées vivent en communauté, puisque chacune réside dans son coin, et seules les implications immédiates doivent vous préoccuper ; autrement dit : que se passe-t-il lorsque les PJ arrivent ?

Penchons-nous maintenant sur la question des sites dynamiques, en imaginant un temple drow fortifié. En règle générale, un site dynamique est synonyme d'organisation globale. Une fois les personnages sur place, ils ne tarderont pas à s'apercevoir que leurs actions affectent la manière dont les créatures réagissent dans le reste de l'édifice. Par exemple, si une des trois prêtresses drows échappe aux PJ, le temple fortifié se met aussitôt en état d'alerte et les intrus ont bien plus de chances de se faire repérer. D'ailleurs, peut-être les deux prêtresses tuées sont-elles rappelées à la vie sous forme de vampires, se mettant alors à créer des vampiriens pour disposer de gardes du corps.

La création d'un site dynamique est sensiblement plus complexe que celle d'un site statique. En plus de la carte et de la disposition des rencontres, vous devez tenir compte des points suivants :

- Concevez un plan de défense pour les occupants du site : « En cas d'attaque, les gardes sonnent le gong pour donner l'alerte. Le bruit parvient jusqu'aux zones A, B et D. Les occupants de ces trois secteurs enfilent aussitôt leurs armures de peau (5 rounds) et renversent toutes les tables disponibles pour en faire un abri. L'ensorceleur situé en B lance invisibilité sur lui-même et le barbare. »
- Réfléchissez aux conséquences de certaines actions : « Si quelqu'un touche aux trois gemmes maudites posées sur l'autel, la Porte des Enfers de la pièce 5 s'ouvre, ce qui permet de se rendre à la cité de Dis. Dans le même temps, 3d4 barbazus l'empruntent pour venir dans le plan Marériel. Ils occupent tout le donjon et sortent de nuit, pour mener des incursions à une dizaine de kilomètres à la ronde. »
- Déterminez les plans à long terme des occupants : « Dans un mois, les gobelins auront achevé le mur 39. Une fois ce rempart érigé, ils attaqueront les kobolds des cavernes 32 à 37. Si personne n'intervient, les gobelins l'emporteront en trois semaines et leur adepte récupérera la baguette d'éclair cachée dans le passage secret de la salle 35. »

LES AVENTURES LIÉES À UN ÉVÉNEMENT

La mort du roi, la Pluie de feu incolore, l'arrivée de la fête foraine en ville, une série de disparitions inexplicables, ou encore l'appel lancé par les marchands de Druus, qui cherchent des gardes pour protéger leurs caravanes, autant d'événements pouvant conduire les personnages d'aventure en aventure.

Ce type de scénario prend la forme d'une succession d'actions et de réactions : « Il se produit ceci, et si les aventuriers réagissent de telle manière, il se passe cela... » Il se décompose en une suite d'événements, dont l'ordre et le déroulement peuvent être modifiés par l'intervention des PJ.

Dans une aventure de ce genre, les personnages ont une mission plus élaborée que « Tuer tous les monstres des environs », « Amasser autant d'or que possible », ou même « Explorer le secteur ». Au lieu de cela, ils doivent atteindre un certain objectif. Les rencontres qui leur sont proposées découlent de la progression de l'aventure (et donc des résultats qu'ils ont obtenus pour parvenir jusqu'à ce point), ou au contraire des efforts déployés par des adversaires cherchant à les stopper.

On dit souvent que ce type d'aventure est basé sur l'histoire, car il ressemble bien plus à un film ou un roman qu'à l'exploration d'un site passif. Les aventures liées à un ou plusieurs événements ne s'accompagnent pas d'un plan détaillé, mais plutôt de notes expliquant ce qui se passe à tel ou tel moment ; elles répondent donc à une logique temporelle plutôt que spatiale. L'organigramme et la chronologie constituent deux manières possibles pour organiser vos notes :

Organigramme. Notez les divers événements sur une feuille, en les enfermant chacun dans une bulle ou un cadre, et reliez-les à l'aide de flèches : cela permettra de mieux visualiser dans quel ordre ils s'enchaînent : « Les personnages mènent l'enquête suite au meurtre récent. S'ils

SITES STATIQUES OU DYNAMIQUES

Parfois, une aventure liée à un site se déroule dans un lieu totalement statique, c'est-à-dire sans véritable évolution possible en l'absence des personnages. Le plan détaille des ruines centenaires occupées par des monstres, en indiquant où se trouvent les trésors, les pièges, etc. Les aventuriers peuvent y venir quand ils le souhaitent et, s'ils repartent, il y a de bonnes chances pour que le site n'ait pas changé à leur retour, même si quelques monstres seront probablement partis (et que d'autres seront

interrogent la serveuse, elle leur apprend qu'elle a vu un individu suspect traîner autour de l'étable la veille au soir. S'ils lui demandent où habite Grégory, elle le leur dit. » Dans cet exemple, deux fleches partent de la case « Serveuse » : la première conduit à l'écurie et la seconde au domicile de Grégory. Il va de soi que les aventuriers ne sont pas obligés de suivre ces pistes ; ils sont libres d'aller où bon leur semble.

Chronologie. Vous pouvez également concevoir une chronologie débutant au moment où les personnages prennent part à l'aventure (ou parfois même avant) : « Le lendemain de l'arrivée des aventuriers, Johan vient leur demander de l'aide. Le matin suivant, il est retrouvé mort dans sa chambre de l'auberge. Le soir même, Grégory vient à l'auberge et pose des questions pour savoir si le corps a été découvert. »

Méti-méti. L'aventure peut aussi exploiter l'organigramme et la chronologie : « Si les PJ interrogent la serveuse au sujet de Grégory le jour suivant le meurtre, elle leur dit où il vit. Le lendemain matin, Grégory se rend à l'auberge, déguisé, et convainc la serveuse qu'on l'accuse du meurtre à tort. Elle accepte alors de lui trouver une planque. Si les PJ interrogent seulement maintenant la serveuse, elle leur indique l'adresse de sa maison, mais leur ment également en prétendant qu'il est parti en voyage depuis plusieurs jours. »

Rencontres aléatoires. Dans une aventure régie par le cours des événements, il est possible d'inclure des rencontres sans rapport avec l'intrigue principale. Reportez-vous à la Table 3-28, page 102, qui vous donnera quelques exemples de telles rencontres.

LA CONCLUSION (?)

Chaque aventure se termine un jour ou l'autre. La meilleure fin possible prend sans doute la forme d'un combat terrible et indécis, surtout si les joueurs s'y attendent (si les ogres que les PJ ont affrontés plus tôt ont fait référence à un dragon, la rencontre avec le grand reptile constituera une fin rêvée pour l'aventure).

La plupart des aventures nécessitent un dénouement récapitulant la situation après l'ultime rencontre. Cela peut être le moment où les aventuriers découvrent le trésor du dragon, la cérémonie au cours de laquelle le roi les remercie d'avoir tué le monstre et les fait tous chevaliers, ou encore quelques minutes de recueillage en mémoire des compagnons tombés au combat. En règle générale, le dénouement doit être plus rapide que la rencontre finale.

Comme les romans et les films, certaines aventures méritent une suite. La plupart d'entre elles suggèrent d'autres aventures en rapport avec ce que les personnages ont appris ou accompli. S'ils viennent de détruire la forteresse du seigneur de la guerre locale, peut-être ont-ils découvert à l'intérieur des documents révélant l'identité d'un espion infiltré au sein du conseil municipal. Et les orques qui se sont enfuis, qu'est-il advenu d'eux ? Ce qui est sûr, c'est qu'ils continueront de poser des problèmes tant qu'on ne les aura pas éliminés. Enfin, les PJ se sont peut-être fait agresser par des brigands alors qu'ils se dirigeaient vers la forteresse. Dans ce cas, ils pourraient vouloir leur rendre la monnaie de leur pièce...

LES RENCONTRES

Même si nous pouvons parler des heures durant des aventures et des histoires qui permettent de les créer, une partie de D&D se compose principalement de rencontres. Chaque rencontre est en quelque sorte une aventure en miniature : elle présente un début, un milieu, une fin et des conditions de victoire déterminant un vainqueur et un perdant.

RENCONTRES PERSONNALISÉES OU D'ORDRE GÉNÉRAL

Tout comme les motivations, les rencontres peuvent être spécialement prévues pour les personnages. On dit qu'une rencontre est spécifiquement prévue pour les PJ lorsque vous prenez en compte que le magicien du groupe possède une baguette d'invisibilité et que le guerrier a une CA de 23. Dans ce cas, le MD conçoit la rencontre de sorte qu'elle corresponde parfaitement aux aventuriers, allant même parfois jusqu'à la décomposer en fonction de chaque PJ : le squelette de minotaure affrontera le barbare du groupe, un autre squelette armé d'une arbalète est posté sur une corniche que seul le roublard peut atteindre, le moine est le seul à pouvoir bondir de

l'autre côté du gouffre pour abaisser le levier de la herse qui empêche d'accéder au trésor, et le sort d'invisibilité pour les morts-vivants permet au prêtre d'approcher du trésor gardé par les squelettes tandis que la bataille fait rage.

À l'inverse, quand la rencontre est d'ordre général, c'est aux personnages de s'adapter aux conditions, et non l'inverse. Des gobelours vivent au sommet de la colline aux Trèfles et, si les aventuriers s'y rendent, il leur faut combattre ce type de créatures, même si leurs sorts ou objets magiques ne sont pas prévus pour. Ce type de rencontre rend l'univers de campagne plus crédible, en montrant bien qu'il ne tourne pas exclusivement autour des PJ ; il est donc recommandé de mêler les deux genres.

Si, malgré cela, vous préférez vous cantonner aux rencontres d'ordre général, n'hésitez pas à prévenir vos joueurs. Certaines des rencontres de votre aventure auront un niveau de difficulté correspondant au niveau global du groupe, mais pas toutes. Par exemple, vous pourriez décider où se trouve l'ancre du dragon bien avant que les aventuriers n'aient atteint le niveau nécessaire pour affronter un tel monstre. Si les joueurs savent que leurs personnages ne sont pas forcément de taille à vaincre tous les adversaires que vous leur proposez, ils auront de meilleures chances de prendre la bonne décision (autrement dit, fuir et attendre d'être plus forts) quand la situation se présentera.

FACTEUR DE PUISSANCE ET NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le facteur de puissance (FP) de chaque monstre indique pour quel type de personnages il constitue un adversaire approprié : un monstre ayant un FP de 5 est prévu pour offrir une opposition équilibrée à un groupe de personnages de niveau 5. Si les aventuriers sont de plus haut niveau (autrement dit, si le niveau global du groupe est supérieur au FP de la créature), ils gagnent moins de points d'expérience, car l'ennemi proposé était moins fort qu'eux (et inversement).

Les groupes réunissant un minimum de cinq aventuriers sont souvent capables de vaincre des monstres dont le FP est plus élevé. De même, si les personnages ne sont pas plus de trois, ils auront sans doute du mal à venir à bout d'une créature considérée comme aussi puissante qu'eux. Les règles tiennent compte de ces considérations, dans le sens où l'on divise le nombre de PX gagnés par le nombre de personnages constituant le groupe (voir *Les récompenses*, page 36).

Niveau de difficulté en cas de monstres multiples

Si chaque monstre s'accompagne d'un certain facteur de puissance, il est évident que plusieurs monstres agissant de concert présentent un danger plus grand encore. Référez-vous à la Table 3-1 pour déterminer le niveau de difficulté (ND) présenté par un groupe de monstres, mais aussi pour savoir combien il faut de monstres pour atteindre un niveau de difficulté donné (ce qui est extrêmement utile pour équilibrer une rencontre en fonction de la puissance des personnages).

Pour obtenir une rencontre équilibrée, on commence par calculer le niveau moyen du groupe (en additionnant le niveau de chaque aventurier et en divisant le total par le nombre de PJ). Si vous souhaitez que l'opposition soit de force égale, consultez la ligne correspondant au niveau moyen du groupe dans la colonne « Niveau de difficulté ». Cela fait, cherchez, sur la même ligne, le facteur de puissance des créatures que vous souhaitez utiliser. Une fois trouvé, il ne vous reste plus qu'à remonter tout en haut de la colonne correspondante pour connaître le nombre de créatures qu'il faut utiliser pour obtenir une rencontre équilibrée par rapport au niveau des PJ.

Supposons par exemple que vous vouliez opposer des ogres à un groupe de niveau 6. Le *Manuel des Monstres* indique que les ogres ont un FP de 2. Vous consultez donc la ligne « 6 » dans la colonne « Niveau de difficulté » et vous la suivez jusqu'à trouver le résultat correspondant au FP souhaité, à savoir « 2 ». Il suffit ensuite de remonter pour constater que quatre monstres ayant un FP de 2 constituent une rencontre équilibrée pour des personnages de niveau 6. Si vous souhaitez déterminer le niveau de difficulté présenté par un groupe de monstres, suivez le cheminement inverse (commencez par le nombre de créatures, descendez jusqu'à trouver leur FP, puis lisez le ND correspondant dans la colonne de gauche).

Généralement, si le FP d'une créature est inférieur de 2 au niveau de difficulté de la rencontre, deux créatures de ce type correspondent à une rencontre assortie du ND voulu. Ainsi, deux géants du givre (FP 9 chacun) correspondent à une rencontre de ND 11. La progression se poursuit de la

sorte, en augmentant le ND de 2 chaque fois que le nombre de créatures est doublé. Il en ressort que quatre créatures ayant un FP de 7 (disons, des géants des collines) constituent également une rencontre de ND 11, de même que huit monstres ayant un FP de 5 (par exemple, des molosses d'ombre). Attention toutefois, car ce calcul ne fonctionne plus avec les créatures ayant un FP de 1 ou moins. Veillez à consulter la Table 3-1 pour de telles rencontres.

Deux créatures de force inégale. Si la créature que vous avez choisie a un FP inférieur de 1 au ND voulu, vous pouvez augmenter le ND de la rencontre en ajoutant une seconde créature dont le FP est inférieur de 3 au ND souhaité. Par exemple, un maître du donjon prévoit une rencontre avec un aboleth (FP 7) pour un groupe de niveau 8. Deux aboleths correspondraient à un ND de 9 et le MD juge que c'est trop ; il décide donc d'associer une créature à son aboleth afin de faire passer le ND de la rencontre à 8. Consultante la Table 3-1, il constate que la ligne correspondant à un ND de 8 lui donne « 7+5 » dans la colonne « Force inégale ». Cela signifie qu'un monstre de FP 7 et un autre de FP 5 constituent une rencontre de ND 8.

En règle générale, vous pouvez considérer plusieurs créatures comme une seule dont le FP est égal au ND associé au groupe. Par exemple, au lieu d'opposer aux personnages une créature ayant un FP de 4 (disons, un ours brun), vous pouvez leur proposer deux créatures de FP 2 (deux ours noirs), qui donnent un ND combiné de 4. Cependant, les créatures dont le FP est beaucoup plus bas que le niveau du groupe sont généralement balayées d'un simple geste de la main, aussi ne remplacez pas une créature dotée d'un FP élevé par une horde de monstres affublés d'un NP trop bas.

Certains monstres voient leur FP exprimé sous forme de fraction. Ainsi, un orque (FP 1/2) ne peut menacer un groupe de niveau 1. Cela signifie que vous devez effectuer votre calcul comme si l'orque avait un FP de 1 puis diviser le résultat par 2, ou considérer que deux orques correspondent à un monstre ayant un FP de 1.

Les rencontres avec plus d'une douzaine de créatures sont extrêmement difficiles à évaluer. Si vous avez besoin d'au moins treize monstres pour obtenir le ND souhaité, c'est sans doute qu'ils sont trop faibles de toute façon et qu'ils n'opposent vraisemblablement pas une résistance intéressante aux aventuriers. C'est pour cette raison que la Table 3-1 s'arrête à douze créatures.

magiques à charges ou à usage unique, etc.). Cela signifie qu'en moyenne, les aventuriers ont besoin de se reposer après quatre rencontres de leur niveau, la cinquième ayant de grandes chances de les tuer.

Les personnages doivent pouvoir résister à un nombre de rencontres plus élevé si le ND de ces dernières est inférieur au niveau du groupe (et inversement). Généralement, ils doivent pouvoir affronter deux fois plus de rencontres dont le ND est inférieur de 2 à leur niveau moyen avant d'avoir besoin de repos (quatre fois plus si le ND est inférieur de 4, etc.). Dans le même temps, une rencontre avec un adversaire auquel est associé un ND supérieur de 2 au niveau du groupe risque de pousser les PJ dans leurs derniers retranchements, même si, avec de la chance, ils pourraient peut-être en enchaîner deux avant d'avoir besoin d'un répit. N'oubliez jamais que, dès que le ND est plus élevé que le niveau moyen du groupe, le risque de décès d'un ou plusieurs personnages augmente très fortement.

Boss de fin de niveau

Nombre d'aventures atteignent leur faite quand les PJ croisent le chemin du cerveau qui tire les ficelles ou quand ils traquent un monstre puissant, comme un dragon ou un tyranneuil, jusque dans son repaire. Malheureusement, ce type de rencontre est très variable. Si les personnages prennent le temps d'utiliser la compétence Renseignements et des sorts de divination, peut-être débiteront-ils la rencontre en étant immunisés contre les armes les plus puissantes du montres. Si le groupe prend l'initiative, il peut mobiliser davantage de ressources contre le monstre et l'affaiblir considérablement avant qu'il puisse agir.

Lorsque vous créez une aventure, vous devez tenir compte des points suivants pour mettre en place une rencontre passionnante :

- Si votre monstre use de sorts ou d'objets magiques, préparez-lui plusieurs profils de caractéristiques qui souligneront le poids de ses pouvoirs et autres effets défensifs. Selon le temps que les PJ lui auront laissé pour se préparer, il bénéficiera d'un ensemble de défense variables. Cependant, souvenez-vous que le fait de préparer son action constitue une action de combat exclusivement. Ainsi, le monstre ne peut pas y faire appel avant que débute le combat à proprement parler (on ne prépare pas une boule de feu avant d'avoir réglé le problème de la surprise ou de l'initiative).
- Préparez la stratégie du monstre avant le début de la rencontre, ce qui inclut sa réaction s'il n'a pas l'initiative. Dans ce cas, il pourra fuir ou enchaîner sorts et attaques dans un ordre différent.
- Prévoyez de distraire ou de séparer le groupe. Si les personnages combattent un même adversaire, la rencontre risque de s'achever très rapidement (en particulier si le groupe remporte l'initiative).
- Mettez les PJ dans une situation où ils doivent exploiter de nombreuses ressources pour progresser. Par exemple, un environnement très chaud infligera des dégâts tous les rounds, obligeant le groupe à utiliser des sorts comme *endurance aux énergies destructives* ou la plupart des sorts de soins du prêtre une fois l'obstacle franchi.
- Faites preuve d'agressivité. Le monstre passera à l'attaque avant que les PJ aient une chance d'utiliser leurs pouvoirs et autres effets défensifs.
- Jouez-vous des PJ. Servez-vous de sosies et de leurres pour convaincre le groupe qu'une rencontre de marque est sur le point de débiter. Ainsi, ils auront utilisé de nombreux sorts de haut niveau et de puissants objets avant de passer au boss de fin de niveau.

LA DIFFICULTÉ

Parfois, les personnages rencontrent des créatures qui n'ont aucune chance de leur résister, mais il arrive également que ce soient eux qui n'aient d'autre solution que la fuite. Une aventure bien conçue propose des rencontres de difficulté diverse. La Table 3-2 indique, en pourcentage, la répartition idéale pour une aventure réussie.

TABLE 3-2 : DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

% du total	Rencontre	Description
10 %	Facile	ND inférieur au niveau du groupe
20 %	Facile si bien négociée	Spécial (voir ci-dessous)
50 %	Équilibrée	ND égal au niveau du groupe
15 %	Très difficile	ND supérieur de 1 à 4 au niveau du groupe
5 %	Injouable	ND supérieur de 5 ou plus au niveau du groupe

TABLE 3-1 : NOMBRE DE CRÉATURES RENCONTRÉES

Niveau de difficulté	Nombre de créatures											Force inégale
1	1 ou 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2+1/3				
2	2 ou 3	1	1/2 ou 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1+1/2				
3	3 ou 4	1 ou 2	1	1/2 ou 1	1/2	1/3	1/4	2+1				
4	3, 4 ou 5	2	1 ou 2	1	1/2 ou 1	1/2	1/3	3+1				
5	4, 5 ou 6	3	2	1 ou 2	1	1/2	1/2	4+2				
6	5, 6 ou 7	4	3	2	1 ou 2	1	1/2	5+3				
7	6, 7 ou 8	5	4	3	2	1	1/2	6+4				
8	7, 8 ou 9	6	5	4	3	2	1	7+5				
9	8, 9 ou 10	7	6	5	4	3	2	8+6				
10	9, 10 ou 11	8	7	6	5	4	3	9+7				
11	10, 11 ou 12	9	8	7	6	5	4	10+8				
12	11, 12 ou 13	10	9	8	7	6	5	11+9				
13	12, 13 ou 14	11	10	9	8	7	6	12+10				
14	13, 14 ou 15	12	11	10	9	8	7	13+11				
15	14, 15 ou 16	13	12	11	10	9	8	14+12				
16	15, 16 ou 17	14	13	12	11	10	9	15+13				
17	16, 17 ou 18	15	14	13	12	11	10	16+14				
18	17, 18 ou 19	16	15	14	13	12	11	17+15				
19	18, 19 ou 20	17	16	15	14	13	12	18+16				
20	19+	18	17	16	15	14	13	19+17				

Comment évaluer la difficulté d'une rencontre ?

Comme une séance comprendra certainement de nombreuses rencontres, vous ne souhaitez sans doute pas épuiser les personnages à chaque fois, sans quoi ils n'auront d'autre choix que de se reposer après chaque rencontre, ce qui nuira forcément au rythme de l'aventure. Pour vous aider à bien évaluer la difficulté d'une rencontre, vous pouvez considérer qu'une rencontre dont le ND (niveau de difficulté) est égal au niveau moyen du groupe doit obliger les personnages à utiliser environ 20 % de leurs ressources disponibles (en termes de points de vie, de sorts, d'objets,

Facile. Les personnages doivent l'emporter sans courir le moindre risque, ou presque. Le ND de la rencontre est inférieur au niveau moyen du groupe. Les rencontres faciles peuvent logiquement être multipliées à l'infini sans que les PJ aient besoin de repos.

Facile si bien négociée. Cette rencontre devient facile si les aventuriers trouvent (et éliminent) ce qui la rend complexe. Par exemple, s'ils tuent rapidement le prêtre invisible qui ne cesse de soigner les ogres, tout devient d'un seul coup bien plus aisé. Par contre, si les PJ n'arrivent pas à identifier le problème, la rencontre peut devenir équilibrée, ou même très difficile.

Équilibrée. La plupart des rencontres menacent au moins un des membres du groupe. Elles sont équilibrées en ce sens que leur ND correspond au niveau moyen du groupe. En moyenne, les personnages doivent pouvoir enchaîner quatre (ou parfois un peu plus) avant de commencer à manquer sérieusement de points de vie, sorts et autres ressources. Si une rencontre ne force pas les PJ à puiser un tant soit peu dans leurs réserves, elle n'est pas équilibrée.

Très difficile. Un aventurier (ou plus) risque de mourir. Le ND de la rencontre est plus élevé que le niveau moyen du groupe. Ce type de rencontre peut être plus dangereux qu'une rencontre injouable (voir ci-dessous), car les PJ peuvent se dire qu'ils ont leur chance (leur premier réflexe ne sera donc pas de fuir).

Injouable. Les personnages ont intérêt à s'enfuir sans demander leur reste, sans quoi ils ont toutes les chances de se faire tailler en pièces. Le ND de la rencontre est largement supérieur (de 5 ou plus) au niveau moyen du groupe.

Remarques concernant la difficulté

Vous disposez de plusieurs alternatives pour rendre une rencontre plus ou moins difficile. Lorsque vous en changez les circonstances, tenez compte de l'environnement ou de la composition du groupe. Voici quelques exemples :

- Le manque d'espace défavorise les roubards, qui ne pourront pas tenter d'attaque sournoise s'ils ne peuvent s'écarter du combat.
- Les ennemis dispersés compliquent la tâche des lanceurs de sorts, la zone d'effet de la plupart des sorts restant assez modeste.
- Au corps à corps, il est plus difficile d'affronter plusieurs adversaires moins puissants qu'un ennemi unique.
- Les morts-vivants deviennent bien plus redoutables s'il n'y a pas de prêtre parmi les aventuriers.
- Les rencontres avec des animaux ou des plantes sont bien plus dangereuses sans druide ou rôdeur au sein du groupe.
- Les rencontres avec des Extérieurs d'alignement mauvais sont bien plus redoutables s'il n'y a pas de paladin ou de prêtre parmi les PJ (ni de magicien ou d'ensorceleur, dans une moindre mesure).
- Les ennemis nombreux sont nettement plus difficiles à vaincre sans magicien ou ensorceleur.
- Les portes verrouillées et les pièges constituent des obstacles autrement plus importants en l'absence de roubard.
- Si elles sont trop répétées, les rencontres de type combat sont beaucoup plus dangereuses quand le groupe ne comprend pas au moins un guerrier, un barbare, un paladin ou un rôdeur.
- Ces mêmes rencontres feront beaucoup plus de dégâts au sein du groupe si aucun prêtre n'est là pour soigner les blessés au terme de chaque combat.
- Le barde et le prêtre sont d'excellents personnages de soutien. Leur présence rend la quasi-totalité des rencontres plus faciles.

Ces remarques n'ont pas à être prises en compte pour le calcul du facteur de puissance, mais pensez-y tout de même lorsque vous préparez vos rencontres.

DES MONSTRES PLUS PUISSANTS

Un basilic particulièrement énorme et doté de davantage de points de vie et d'un meilleur bonus de base à l'attaque sera forcément plus dangereux. Si vous appliquez les règles du *Manuel des Monstres* pour ce qui est de l'augmentation possible des dés de vie des monstres, la logique voudrait que vous augmentiez également les points d'expérience (PX) en conséquence. Reportez-vous à *Facteur de puissance des monstres évolués* dans le *Manuel des Monstres*.

Si le monstre dispose de niveaux de classe de PJ ou de PNJ, reportez-vous à la partie *Monstres et niveaux de classe* du *Manuel des Monstres*, pour déterminer son EP.

LE LIEU DE LA RENCONTRE

Un combat se déroulant sur un pont constitué de crânes et surplombant un lac de lave bouillonnante devient plus passionnant que s'il avait lieu dans une salle quelconque. Le choix du lieu a deux fonctions, tout aussi importantes l'une que l'autre : il peut augmenter l'intérêt d'une rencontre qui pourrait sembler ordinaire, mais aussi modifier sa difficulté (dans un sens ou dans l'autre).

Accroître l'intérêt

Certes, on peut considérer qu'un donjon est, en soi, un endroit exotique, mais une succession de pièces carrées de 9 mètres de côté finit par lasser. De la même manière, la traversée d'une forêt dense et sombre peut être inquiétante, sauf si on l'accomplit tous les jours pour se rendre en ville. Comme votre partie se déroule dans un univers fantastique, n'hésitez pas à réfléchir aux lieux les plus insolites pour vos rencontres. Vous pouvez les faire jouer à l'intérieur d'un volcan, sur une corniche extrêmement étroite, sur le dos d'une baleine ou à plusieurs dizaines de mètres sous l'eau. Concentrez-vous d'abord sur le lieu ; vous réfléchirez ensuite à la façon d'y amener les personnages.

Cela fait, pensez à la situation, et dites-vous quelle peut avoir autant d'importance que le lieu lui-même. Si le roubard doit absolument crocheter la serrure de la porte menant à la sortie pour que le groupe puisse s'échapper de la tour en train de s'écrouler, sa tâche devient bien plus stressante que s'il s'attaquait à une quelconque serrure. Vous pouvez également concevoir une rencontre au cours de laquelle les aventuriers doivent user de diplomatie tandis qu'une terrible bataille fait rage autour d'eux. Et pourquoi ne pas créer un complexe sous-marin, ou faire jouer une succession de rencontres à l'intérieur d'un château fort dévoré par les flammes ?

Voir *Augmenter l'intérêt du combat*, page 17, pour plus de précisions à ce sujet.

Modifier la difficulté

Des orques à couvert, armés d'arbalètes et tirant sur les personnages alors que ceux-ci progressent le long d'une étroite corniche surplombant une fosse pleine de serpents venimeux, sont nettement plus redoutables que si les PJ les rencontraient au détour d'un couloir. À l'inverse, si les aventuriers se retrouvent sur un balcon au-dessus de ces mêmes orques qui déplacent des tonneaux d'huile inflammable, la rencontre risque d'être extrêmement facile.

Réfléchissez aux facteurs liés au lieu ou à la situation et qui peuvent augmenter la difficulté d'une rencontre, comme par exemple :

- L'adversaire est à couvert (derrière un mur percé de meurtrières).
- Il occupe une position surélevée ou difficile d'accès (sur une corniche ou derrière des remparts).
- Il attaque automatiquement par surprise (les PJ sont endormis).
- Les conditions font qu'il est difficile de voir ou d'entendre (brouillard, obscurité, machinerie faisant un bruit épouvantable, etc.).
- Elles restreignent les possibilités de mouvement (sous l'eau, attraction terrestre augmentée, passage très étroit, etc.).
- Elles nécessitent de se déplacer avec précaution (PJ descendant une falaise abrupte, accrochés au plafond, etc.).
- Elles infligent automatiquement des dégâts (tempête de neige, maison en flammes, fosse d'acide, etc.).

Les trois premiers facteurs (abri, surélévation ou surprise) rendent la rencontre plus facile si ce sont les personnages qui bénéficient de cet avantage.

COMPORTEMENT ET RÉCOMPENSES

Qu'elles soient isolées ou qu'elles se succèdent, les rencontres récompensent un certain type de comportement que vous en soyez conscient ou non. Par exemple, celles remportées en tuant l'adversaire favorisent l'agressivité et les compétences martiales. Si toutes vos rencontres sont de ce type, prêtres et magiciens apprendront vite à prévoir un maximum de sorts de combat et les aventuriers réfléchiront

aux meilleures tactiques pour terrasser l'adversaire le plus rapidement possible. À l'inverse, les rencontres mettant l'accent sur la diplomatie encouragent les personnages à discuter avec tous les gens qu'ils croisent, tandis que celles qui récompensent le fait de ne pas se faire repérer les incitent à se montrer discrets. Enfin, les rencontres qui favorisent l'audace accélèrent le rythme de la partie, tandis que celles qui avantagent la prudence le ralentissent.

Vous devez toujours avoir conscience du type de comportement que vous récompensez chez les joueurs (autrement dit, des actions qui permettent de réussir la rencontre). Une aventure doit être constituée de rencontres favorisant plusieurs types de comportement. Cela ajoute de la diversité et a davantage de chances de plaire à tout le monde. Tous les joueurs n'ont pas forcément des goûts identiques, et même ceux qui ont une préférence très marquée pour un type de rencontre aiment en changer de temps à autre. Ayez donc bien conscience que vous pouvez offrir des rencontres extrêmement variées à vos joueurs. Voici quelques suggestions :

Combat. Les rencontres de type combat peuvent être divisées en deux catégories : l'attaque et la défense. La plupart du temps, les personnages sont en situation d'attaque, puisque ce sont eux qui envahissent le repaire des monstres. C'est pour cette raison qu'il est parfois intéressant de leur montrer l'envers du décor, en les obligeant à défendre un lieu, une personne ou un objet.

Négociation. Une rencontre de type négociation repose d'abord et avant tout sur la diplomatie, même si elle peut s'accompagner d'une menace très réelle. Convaincre un ou plusieurs PNJ de faire ce que souhaitent les aventuriers présente un véritable défi, tant pour les joueurs que pour le MD. Dans ce type de situation, les clefs du succès sont un grand sens de la répartie et le fait d'incarner fidèlement son personnage. N'ayez pas peur de jouer un PNJ stupidement (ou, au contraire, très intelligemment), du moment que cela correspond à son comportement et à son degré d'intelligence. Mais ne le rendez pas prévisible ; les aventuriers ne doivent pas savoir comment il va réagir en toutes circonstances. Montrez-vous cohérent, mais proposez aux joueurs des PNJ complexes.

Climat ou catastrophe naturelle. Les éléments déchaînés, un tremblement de terre, un glissement de terrain, un torrent furieux ou un incendie de forêt ne sont que quelques exemples de situations dans lesquelles la nature peut devenir le pire ennemi des personnages.

Énigme. Cette catégorie comprend tous les types de mystères et de problèmes obligeant les joueurs à faire preuve de logique et de réflexion.

Dilemme. « Faut-il faire sortir le prisonnier de sa cellule, même si c'est peut-être un piège ? » Ce genre de situation ne repose pas sur la logique, mais plutôt sur l'instinct et les opinions de chacun.

Enquête. Ce type de rencontre de longue durée mêle négociations et énigmes. Une enquête peut être nécessaire pour résoudre un meurtre ou comprendre un événement mystérieux.

LES TRÉSORS

Que serait une aventure sans trésor ?

Les trésors sont eux aussi une importante motivation pour les personnages. En fait, pour beaucoup, ils viennent juste derrière les points d'expérience, car ils constituent également une source de puissance.

LES TRÉSORS DES MONSTRES

Le moyen le plus fréquent d'acquiescence des richesses consiste à vaincre des créatures qui les détiennent, les gardent ou se trouvent simplement à proximité. Le *Manuel des Monstres* indique un type de trésor pour chaque créature, sauf pour celles qui s'accompagnent de la mention « Aucun ». Les tables que vous trouverez dans les pages suivantes vous permettront de définir avec précision les possessions matérielles de chaque créature. Une fois que vous avez trouvé le type de trésor concerné, il ne vous reste plus qu'à jeter 1d100 à une ou plusieurs reprises pour obtenir le trésor exact.

Quand vous prévoyez une rencontre avec des créatures éloignées de leur repère (patrouille, monstres errants, etc.), souvenez-vous qu'elles n'emportent que ce qu'elles peuvent transporter. Dans le cas d'un monstre comme une bête éclipsante, cela signifie généralement qu'il ne possède rien. La plupart des monstres cachent leurs richesses et les défendent de leur mieux, mais ils les laissent derrière eux quand ils quittent leur antre.

Exemple. Des gnolls vivant dans des souterrains quittent souvent leur repaire pour aller faire la guerre aux brigands orques des environs, à qui ils dérobent or et nourriture. Les personnages viennent à bout des gnolls alors que ceux-ci s'approprient à attaquer les orques. Chaque gnoll a sur lui quelques pièces et éventuellement une ou deux pierres précieuses, tandis que leur chef possède une épée à deux mains de maître, qu'il utilise au combat. Leurs autres possessions matérielles se trouvent au plus profond de leur repaire, protégées par deux pièges et quelques gnolls laissés derrière pour cette raison.

Quel trésor pour quelle rencontre ?

La Table 3-3 a été conçue pour que les personnages acquièrent des richesses au même rythme qu'ils gagnent des points d'expérience, afin d'être en adéquation avec le système détaillé de la Table 5-1. De la même manière qu'il faut treize ou quatorze rencontres équilibrées pour gagner un niveau, treize ou quatorze jets moyens sur la table des trésors se traduisent par les richesses auxquelles les aventuriers devraient normalement pouvoir prétendre au niveau suivant (en partant du principe qu'ils utilisent des potions et des parchemins entre-temps).

TABLE 3-3 : VALEUR DES TRÉSORS PAR RENCONTRE

ND de la rencontre	Trésor	ND de la rencontre	Trésor
1	300 po	11	7 500 po
2	600 po	12	9 800 po
3	900 po	13	13 000 po
4	1 200 po	14	17 000 po
5	1 600 po	15	22 000 po
6	2 000 po	16	28 000 po
7	2 600 po	17	36 000 po
8	3 400 po	18	47 000 po
9	4 500 po	19	61 000 po
10	5 800 po	20	80 000 po

En moyenne, les personnages devraient gagner un trésor correspondant à leur niveau pour chaque rencontre qu'ils concluent victorieusement. Mais, comme nous venons de le dire, tout est question de moyenne. Certains monstres peuvent très bien ne rien posséder, tandis que d'autres ont bien plus de trésors. Rien ne vous empêche de combiner les richesses de toutes les créatures de la rencontre pour en faire un énorme trésor. Par exemple, si le donjon renferme un tyranneuil et de nombreux gobelours, vous pouvez prendre tout ou partie du trésor de ces derniers pour l'ajouter à celui du tyranneuil.

Suivez bien l'évolution des possessions matérielles des aventuriers. Par exemple, vous utiliserez peut-être de nombreuses créatures possédant un grand ou un petit trésor, mais souhaitez maintenant une moyenne correspondant au niveau des PJ. Cette moyenne ne doit pas nécessairement être tenue à chaque étape de leur carrière, mais faites en sorte que le déséquilibre ne persiste pas sur plus de quelques niveaux. Si vous avez tendance à utiliser des monstres riches (ou, au contraire, démunis), n'oubliez pas d'apporter les rectifications nécessaires pour que les PJ gagnent des trésors normaux.

TABLE 3-4 : VALEUR MOYENNE DES TRÉSORS

Type de trésor	Valeur moyenne
Gemme	275 po
Objet d'art	1 100 po
Objet non magique	350 po
Objet magique de faible puissance	1 000 po
Objet magique de puissance intermédiaire	10 000 po
Objet magique de grande puissance	40 000 po

TABLE 3-5 : TRÉSORS

Niveau	%	Pièces	%	Biens précieux	%	Objets
1	01-14	—	01-90	—	01-71	—
	15-29	1d6x1 000 pc	91-95	1 gemme	72-95	1 non magique
	30-52	1d8x100 pa	96-00	1 objet d'art	96-00	1 faible
	53-95	2d8x10 po				
	96-00	1d3x10 pp				
2	01-13	—	01-81	—	01-49	—
	14-23	1d10x1 000 pc	82-95	1d3 gemmes	50-85	1 non magique
	24-43	2d10x100 pa	96-00	1d3 objets d'art	86-00	1 faible
	44-95	4d10x10 po				
	96-00	1d4x10 pp				
3	01-11	—	01-77	—	01-49	—
	12-21	2d10x1 000 pc	78-95	1d3 gemmes	50-79	1d3 non magiques
	22-41	4d8x100 pa	96-00	1d3 objets d'art	80-00	1 faible
	42-95	1d4x100 po				
	96-00	1d6x10 pp				
4	01-11	—	01-70	—	01-42	—
	12-21	3d10x1 000 pc	71-95	1d4 gemmes	43-62	1d4 non magiques
	22-41	4d12x100 pa	96-00	1d3 objets d'art	63-00	1 faible
	42-95	1d6x100 po				
	96-00	1d8x10 pp				
5	01-10	—	01-60	—	01-57	—
	11-19	1d4x10 000 pc	61-95	1d4 gemmes	58-67	1d4 non magiques
	20-38	1d6x1 000 pa	96-00	1d4 objets d'art	68-00	1d3 faibles
	39-95	1d8x100 po				
	96-00	1d10x10 pp				
6	01-10	—	01-56	—	01-54	—
	11-18	1d6x10 000 pc	57-92	1d4 gemmes	55-59	1d4 non magiques
	19-37	1d8x1 000 pa	93-00	1d4 objets d'art	60-99	1d3 faibles
	38-95	1d10x100 po			00	1 intermédiaire
	96-00	1d12x10 pp				
7	01-11	—	01-48	—	01-51	—
	12-18	1d10x10 000 pc	49-88	1d4 gemmes	52-97	1d3 faibles
	19-35	1d12x1 000 pa	89-00	1d4 objets d'art	98-00	1 intermédiaire
	36-93	2d6x100 pa				
	94-00	3d4x10 pp				
8	01-10	—	01-45	—	01-48	—
	11-15	1d12x10 000 pc	46-85	1d6 gemmes	49-96	1d4 faibles
	16-29	2d6x1 000 pa	86-00	1d4 objets d'art	97-00	1 intermédiaire
	30-87	2d8x100 po				
	88-00	3d6x10 pp				
9	01-10	—	01-40	—	01-43	—
	11-15	2d6x10 000 pc	41-80	1d8 gemmes	44-91	1d4 faibles
	16-29	2d8x1 000 pa	81-00	1d4 objets d'art	92-00	1 intermédiaire
	30-85	5d4x100 po				
	86-00	2d12x10 pp				
10	01-10	—	01-35	—	01-40	—
	11-24	2d10x1 000 pa	36-79	1d8 gemmes	41-88	1d4 faibles
	25-79	6d4x100 po	80-00	1d6 objets d'art	89-99	1 intermédiaire
	80-00	5d6x10 pp			00	1 puissant
11	01-08	—	01-24	—	01-31	—
	09-14	3d10x1 000 pa	25-74	1d10 gemmes	32-84	1d4 faibles
	15-75	4d8x1 000 po	75-00	1d6 objets d'art	85-98	1 intermédiaire
	76-00	4d10x10 pp			99-00	1 puissant

Niveau	%	Pièces	%	Biens précieux	%	Objets
12	01-08	—	01-17	—	01-27	—
	09-14	3d12x1 000 pa	18-70	1d10 gemmes	28-82	1d6 faibles
	15-75	1d4x1 000 po	71-00	1d8 objets d'art	83-97	1 intermédiaire
	76-00	1d4x100 pp	—	—	98-00	1 puissant
13	01-08	—	01-11	—	01-19	—
	09-75	1d4x1 000 po	12-66	1d12 gemmes	20-73	1d6 faibles
	76-00	1d10x100 pp	67-00	1d10 objets d'art	74-95	1 intermédiaire
	—	—	—	96-00	1 puissant	—
14	01-08	—	01-11	—	01-19	—
	09-75	1d6x1 000 po	12-66	2d8 gemmes	20-58	1d6 faibles
	76-00	1d12x100 pp	67-00	2d6 objets d'art	59-92	1 intermédiaire
	—	—	—	93-00	1 puissant	—
15	01-03	—	01-09	—	01-11	—
	04-74	1d8x1 000 po	10-65	2d10 gemmes	12-46	1d10 faibles
	75-00	3d4x100 pp	66-00	2d8 objets d'art	47-90	1 intermédiaire
	—	—	—	91-00	1 puissant	—
16	01-03	—	01-07	—	01-40	—
	04-74	1d12x1 000 po	08-64	4d6 gemmes	41-46	1d10 faibles
	75-00	3d4x100 pp	65-00	2d10 objets d'art	47-90	1d3 intermédiaires
	—	—	—	91-00	1 puissant	—
17	01-03	—	01-04	—	01-33	—
	04-68	3d4x1 000 po	05-63	4d8 gemmes	34-83	1d3 intermédiaires
	69-00	2d10x100 pp	64-00	3d8 objets d'art	84-00	1 puissant
	—	—	—	—	—	—
18	01-02	—	01-04	—	01-24	—
	03-65	3d6x1 000 po	05-54	3d12 gemmes	25-80	1d4 intermédiaires
	66-00	5d4x100 pp	55-00	3d10 objets d'art	81-00	1 puissant
	—	—	—	—	—	—
19	01-02	—	01-03	—	01-04	—
	03-65	3d8x1 000 po	04-50	6d6 gemmes	05-70	1d4 intermédiaires
	66-00	3d10x100 pp	51-00	6d6 objets d'art	71-00	1 puissant
	—	—	—	—	—	—
20	01-02	—	01-02	—	01-25	—
	03-65	4d8x1 000 po	03-38	4d10 gemmes	26-65	1d4 intermédiaires
	66-00	4d10x100 pp	39-00	7d6 objets d'art	66-00	1d3 puissants
	—	—	—	—	—	—

Pour les trésors supérieurs au niveau 20, référez-vous à la ligne du niveau 20 et ajoutez plusieurs objets puissants, comme indiqué ci-dessous :

Niveau	Objets magiques	Niveau	Objets magiques	Niveau	Objets magiques
21	+1	25	+9	28	+23
22	+2	26	+12	29	+31
23	+4	27	+17	30	+42
24	+6				

CONSTITUER UN TRÉSOR

Plusieurs méthodes permettent de déterminer les trésors à inclure dans une aventure. Reportez-vous à la Table 3-5 et au paragraphe *Comment utiliser la table des trésors*, ci-dessous.

Trésors aléatoires

La méthode la plus simple consiste à les constituer aléatoirement à partir de la table, grâce aux indications fournies par le *Manuel des Monstres*. Mais certaines créatures sont plus riches que d'autres. Si vous appliquez ce système, ce sont les monstres que vous choisissez qui déterminent la richesse des personnages. Avec des adversaires intelligents, les trésors récupérés seront plus nombreux qu'avec des vases, de la vermine et des animaux sanguinaires. Équilibrez les trésors en faisant de même avec les créatures que vous choisissez, ou tout simplement en rectifiant le tir vers le haut ou le bas, selon les besoins.

Si vous souhaitez donner aux personnages des trésors équilibrés, il suffit de consulter la Table 3-5 une fois par rencontre, en fonction du niveau de difficulté de celle-ci. Si vous préférez que les richesses soient

disposées de façon logique dans votre aventure, déterminez les aléatoirement puis répartissez-les à votre gré entre les rencontres. Vous pouvez ainsi doubler ou tripler le trésor associé à une rencontre, et faire en sorte qu'une ou deux autres ne rapportent rien sur le plan financier. De cette manière, vous aurez la certitude que les trésors de votre aventure sont équilibrés, même si une importante disparité existe entre les rencontres. Par exemple, si votre aventure est constituée de sept rencontres ayant un ND de 5, jetez sept fois les dés sur la Table 3-5 (à la ligne « Niveau 5 ») et répartissez les trésors comme vous l'entendez.

Pour faire plus compliqué, calculez le pourcentage de chances de trouver chaque type de trésor de la Table 3-5 et jetez les dés pour chaque ligne de la table. Par exemple, au niveau 1, les chances de trouver des trésors sont les suivantes : pièces de cuivre (15 %), pièces d'argent (23 %), pièces d'or (43 %), pièces de platine (5 %), gemme (5 %), objet d'art (5 %), objet non magique (24 %), objet de faible puissance (5 %). Cela signifie que certains trésors proposeront plusieurs types de pièces, des objets d'art et des gemmes, etc.

Vous pouvez également exploiter la Table 3-5 en premier pour les gemmes, les objets d'art et les objets. Faites le total de leur valeur, puis

soustrayez celui-ci du trésor correspondant au niveau de rencontre sur la Table 3-3. Le solde apparaît sous forme de pièces, dont vous choisissez les types et le nombre pour finir votre trésor.

Vous pouvez également ne tenir aucun compte de la Table 3-5 et vous référer uniquement à la valeur globale des trésors. Par exemple, un trésor de niveau 5 vaut en moyenne 1 600 po (voir la Table 3-3), sept trésors de ce niveau devraient vous donner un total de 11 200 po (il s'agit là encore d'une moyenne). Si vous préférez, rendez-vous directement aux Tables 3-6 et 3-7.

Afin de pouvoir équilibrer votre répartition, il vous faut connaître la valeur moyenne obtenue sur chaque table ; elle est donnée par la Table 3-4. Si votre trésor vaut un total de 11 200 po, vous pouvez par exemple le décomposer en un objet magique de puissance intermédiaire (10 000 po) et un objet d'art (1 100 po), mais aussi en quatre objets magiques de faible puissance (1 000 po chacun) et cinq gemmes (275 po chacune), le reste étant constitué de pièces. Selon les résultats des jets de dés, vous pouvez bien évidemment avoir des trésors bien plus (ou moins) importants, mais cela doit s'équilibrer sur l'ensemble de votre campagne.

Vous avez aussi la solution de choisir vous-même les trésors. Dans ce cas, vous pouvez décomposer votre trésor de 11 200 po en 5 000 po de 6 000 po de pièces et de gemmes, le reste étant constitué d'objets magiques de faible puissance (que vous choisirez en consultant le Chapitre 7).

Magiciens et trésors

Si vous créez une rencontre incluant un magicien, soustrayez la valeur de son grimoire et de ses composantes matérielles (voir *Vente des grimoires*,

page 179 du *Manuel des joueurs*) de la valeur moyenne du trésor avant de déterminer celui-ci. Vous pouvez également déterminer la valeur des composantes et du grimoire et la comparer aux valeurs indiquées sur la Table 3-3. Trouvez le niveau qui s'en approche le plus, puis soustrayez-le du niveau de la rencontre. Utilisez alors ce nouveau niveau pour générer le reste du trésor.

Trésors taillés sur mesure

Peut-être souhaitez-vous constituer un trésor bien particulier pour le monstre le plus coriace, le cerveau des conspirateurs, le chef de l'armée de mercenaires ou

quelque autre rencontre. La valeur du trésor n'en doit pas moins être déterminée à l'aide de la Table 3-3. Cependant, plutôt que jeter les dés sur la Table 3-5, choisissez vous-même les objets.

Ce faisant, ne consacrez pas plus de la moitié de la valeur du trésor à des objets périssables. Si tous les objets du trésor relèvent de ce type, les PJ risquent de ne trouver que des fioles et des étuis à parchemins vides au terme de la rencontre.

Les trésors des PNJ

L'équipement des PNJ constitue l'essentiel de leur trésor. La valeur moyenne de cet équipement est indiquée par la Table 4-23, et de nombreux exemples de PNJ équipés de pied en cap apparaissent dans le Chapitre 4. Si vous le souhaitez, ils peuvent également posséder des richesses matérielles.

LES COULISSES DE D&D : VALEUR DES TRÉSORS

Il existe un lien entre la Table 5-1, la Table 3-5 et la Table 3-2. En écrivant des aventures qui se conforment aux conseils donnés dans ce chapitre, et en utilisant la Table 3-2, vous devriez générer suffisamment de trésors via la Table 3-5 pour que les richesses des personnages approchent des données de la Table 5-1. En fait, ces aventures devraient offrir davantage de richesses, car les personnages consacreront une partie de leur fortune à des biens périssables (parchemins, potions, munitions et nourriture) qui disparaîtront en cours d'aventure.

Comme vous pouvez le voir, les récompenses exploitant ces tables génèrent davantage de richesses qu'indiqué. Nous partons du principe que les PJ consacrent ces sommes supplémentaires à l'achat de rappels à la vie, de potions, de parchemins, de munitions, de nourriture, etc.

Votre travail consiste à comparer les richesses issues des rencontres de votre aventure aux chiffres indiqués sur la table ci-contre. Si elle propose plus de trésors, réduisez-en la valeur totale. Dans le cas contraire, rajoutez-en sans qu'ils soient forcément associés aux rencontres (voir *Autres trésors*, ci-dessous).

Attention, car votre travail consiste également à faire en sorte que les trésors soient équitablement répartis au sein du groupe de personnages. La troisième colonne de la table ci-contre montre que chaque aventurier doit obtenir une part égale de richesses au terme d'une aventure. Si un unique objet (comme un bâton magique) constitue le plus gros du trésor, alors un seul personnage verra ses efforts récompensés. Bien que vous puissiez vous rattraper lors d'une aventure ultérieure, mieux vaut utiliser les méthodes décrites dans ce chapitre pour vous assurer d'une répartition égale des richesses.

RICHESSSES COMPARÉES

Niveau du groupe	Richesses escomptées	Trésor dû aux rencontres	Trésor par personnage
1	900 po	3 999 po	1 000 po
2	1 800 po	7 998 po	2 000 po
3	2 700 po	11 997 po	2 999 po
4	3 600 po	15 996 po	3 999 po
5	4 000 po	21 238 po	5 332 po
6	6 000 po	26 660 po	6 665 po
7	8 000 po	34 658 po	8 665 po
8	9 000 po	45 322 po	11 331 po
9	13 000 po	59 985 po	14 996 po
10	17 000 po	77 314 po	19 329 po
11	22 000 po	99 975 po	24 994 po
12	22 000 po	130 634 po	32 659 po
13	40 000 po	173 290 po	43 323 po
14	50 000 po	226 610 po	56 653 po
15	60 000 po	293 260 po	73 315 po
16	80 000 po	373 240 po	93 310 po
17	100 000 po	479 880 po	119 970 po
18	140 000 po	626 510 po	156 628 po
19	180 000 po	813 130 po	203 283 po

Richesses escomptées : ce qu'un personnage doit gagner en atteignant le niveau suivant (voir la Table 5-1).

Trésor dû aux rencontres : la valeur moyenne d'un trésor (voir la Table 3-3) multipliée par 13,33 rencontres.

Trésor par personnage : la valeur du trésor dû aux rencontres divisée par quatre (nombre habituel de PJ au sein d'un groupe). Le dividende est arrondi à l'entier le plus proche.

mais sachez que leur équipement vaut déjà deux ou trois fois plus qu'un trésor normal correspondant à leur niveau. Les PNJ sont donc une importante source d'enrichissement, mais cela se justifie par le fait que la plupart de leurs possessions matérielles sont des objets magiques (dont certains à usage unique) qu'ils ont la possibilité d'utiliser contre les personnages.

Autres trésors

Parfois, vous voudrez sans doute générer des trésors qui ne soient pas en possession d'un monstre. Par exemple, vous avez conçu un donjon inhabité, mais protégé par une succession de pièges et d'énigmes plus diaboliques les uns que les autres, et il vous reste à remplir la « salle au trésor ». Rien ne vous empêche d'utiliser la table. Calculez le niveau moyen du groupe, puis reportez-vous à la table de l'encadré de la page 54 pour déterminer ce que les PJ gagneront au cours de l'aventure. Soustrayez-y la valeur totale de tous les autres trésors de l'aventure. Ce qui reste constitue la valeur du contenu de la salle au trésor. On peut la générer aléatoirement en se reportant à la valeur moyenne du trésor (voir la Table 3-3). Cela offre le niveau de la salle au trésor, que vous pouvez exploiter en effectuant un jet sur la Table 3-5 pour déterminer les pièces, biens précieux et objets.

Comment utiliser la table des trésors

Commencez par chercher le niveau de votre trésor, à gauche, qui est égal au FP des monstres rencontrés. Un trésor normal (c'est-à-dire qui inclut des pièces, biens précieux et objets) requiert trois jets, un par catégorie.

TYPES DE TRÉSOR

Un trésor peut prendre de nombreuses formes : une montagne de pièces, une bourse pleine de gemmes, de l'équipement utile pour des aventuriers, ou des objets magiques.

Pièces. On trouve des pièces dans la quasi-totalité des trésors. La Table 3-5 permet d'obtenir des pièces de cuivre, d'argent, d'or ou de platine. N'oubliez jamais que plusieurs dizaines de milliers de pièces représentent un poids colossal (1 pièce pèse environ 10 grammes, soit 100 pièces pour 1 kilo ; 10 000 pièces pèsent donc 100 kilos).

Gemmes. Beaucoup de personnages aiment les gemmes, qui sont légères et qui se cachent bien plus aisément que les pièces. Essayez de faire preuve d'un minimum d'imagination en les décrivant : « une perle noire aux reflets satinés » est mille fois préférable à « une gemme de 100 po » !

Objets d'art. Statuettes en or massif, colliers serti de pierres précieuses et autres tableaux anciens ne sont que quelques exemples de cette catégorie, qui peut parfois présenter des problèmes : un peigne serti de pierres fines est aisément transportable, mais ce n'est pas le cas d'une statue en bronze représentant un chevalier en taille réelle. En règle générale, la plupart des trésors ne devraient pas poser de problèmes de transport aux personnages (comptez un maximum de 5 kilos par objet). Un trésor impossible à sortir du donjon n'en est pas véritablement un.

Objets non magiques. Même si, comme leur nom l'indique, ces objets ne sont pas magiques, ils peuvent être très utiles. La plupart du temps, ils sont utilisés par les adversaires intelligents ; on ne les trouve pas rangés avec les trésors monétaires.

Objets magiques (de faible puissance, de puissance intermédiaire, ou puissants). Consultez la Table 7-1 pour déterminer la nature de ces objets.

AUTRES RÉCOMPENSES

Les exploits des aventuriers ont un effet positif sur leur réputation et leur valent l'admiration des gens qui les entourent. Les héros se voient souvent accorder des terres (sur lesquelles ils peuvent bâtir une propriété) ou des titres de noblesse, certains recevant également des actes de reconnaissance signés par les représentants des communautés qu'ils ont sauvées. Au fil des niveaux, la réputation (bonne ou mauvaise) des personnages augmente et finit par les précéder, à tel point que des gens qu'ils n'ont jamais vus peuvent très bien les reconnaître dans la rue.

Une fois que les personnages se sont bâti une réputation, ils ont davantage de facilité à se faire des alliés et à s'attirer les services de suivants. Des compagnons d'armes se joignent à eux pour les accompagner lors de leurs aventures, tandis que les apprentis se bousculent pour profiter de l'enseignement dispensé par de tels maîtres. Les individus malfaisants commencent à prendre les PJ en compte dans leurs machina-

TABLE 3-6 : GEMMES

Id100	Valeur	Moyenne	Exemples
01-25	4d4 po	10 po	Agate (mousse ou xyloïde), azurite, hématite, lapis-lazuli, malachite, obsidienne, œil-de-chat, œil-de-tigre, perle (irrégulière), quartz bleu, rhodochrosite, turquoise
26-50	2d4x10 po	50 po	Calcédoine, chrysoprase, citrine, cordiérite, cornaline, cristal de roche (quartz limpide), héliotrope, jaspe, onyx, onyx marbre, péridot, pierre de lune, quartz (rose, laiteux ou rutilé), sardoine, zircon
51-70	4d4x10 po	100 po	Ambre, améthyste, chrysobéryl, corail, grenat (rouge ou brun vert), jade, jais, perle (blanche, dorée, rose ou argentée), spinelle (rouge, brun rouge ou vert sombre), tourmaline
71-90	2d4x100 po	500 po	Aigue-marine, alexandrite, grenat almandin, perle noire, spinelle bleu nuit, topaze jaune d'or
91-99	4d4x100 po	1 000 po	Corindon (jaune ambré ou pourpre), émeraude, opale (blanche, noire ou de feu), rubis, saphir bleu ou noir
00	2d4x1 000 po	5 000 po	Diamant (limpide, jaune, rose, brun ou bleu), émeraude (pure), hyacinthe

TABLE 3-7 : OBJETS D'ART

Id100	Valeur	Moyenne	Exemples
01-10	1d10x10 po	55 po	Aiguière en argent, statuette en os ou en ivoire, bracelet d'or fin
11-25	3d6x10 po	105 po	Vêtements tissés de fil d'or, masque de velours noir agrémenté de nombreuses citrines, calice en argent serti de lapis-lazuli
26-40	1d6x100 po	350 po	Grande tapisserie en laine, chape en laiton incrustée de motifs en jade
41-50	1d10x100 po	550 po	Peigne en argent serti de pierres de lune, épée longue à la lame plaquée d'argent au pommeau taillé dans le jais
51-60	2d6x100 po	700 po	Harpe en bois exotique, sculptée et ornée d'ivoire et de zircons, statuette en or massif (5 kilos)
61-70	3d6x100 po	1 050 po	Peigne en or en forme de dragon avec un œil de grenat, bouchon en or et topaze, dague d'apparat en électrum avec un rubis enchâssé dans son pommeau
71-80	4d6x100 po	1 400 po	Bandeau sur lequel un faux œil a été tissé à l'aide de saphirs et de pierres de lune, opale de feu fixée à une chaîne d'or fin, peinture de maître
81-85	5d6x100 po	1 750 po	Manteau de soie et de velours orné de nombreuses pierres de lune, pendentif en saphir fixé à une chaîne en or
86-90	1d4x1 000 po	2 500 po	Gant brodé et garni de nombreuses pierres fines, bracelet de cheville serti de pierres fines, boîte à musique en or
91-95	1d6x1 000 po	3 500 po	Serre-tête en or serti de quatre aigues-marines, collier de petites perles roses
96-99	2d4x1 000 po	5 000 po	Couronne en or sortie de joyaux, anneau en électrum serti d'une pierre précieuse
00	2d6x1 000 po	7 000 po	Anneau d'or serti d'un rubis, coupe en or sortie d'émeraudes

TABLE 3-8 : OBJETS NON MAGIQUES

Id100	Objet
01-17	Objet spécial
01-12	Feu grégeois (1d4 flasques, 20 po chacune)
13-24	Acide (2d4 flasques, 10 po chacune)
25-36	Bâtonnets fumigènes (1d4, 20 po chacun)
37-48	Eau bénite (1d4 flasques, 25 po chacune)
49-62	Antidote (1d4 doses, 50 po chacune)
63-74	Torche éternelle
75-88	Sacoches immobilisantes (1d4, 50 po chacune)
89-00	Pierres à tonnerre (1d4, 30 po chacune)
18-50	Armure (lancez 1d100 : 01-10 : taille P ; 11-100 : taille M)
01-12	Chemise de mailles (100 po)
13-18	Armure de cuir cloutée de maître (175 po)
19-26	Cuirasse (200 po)
27-34	Crevice (250 po)
35-54	Armure à plaques (600 po)
55-80	Harnois (1.500 po)
81-90	Ébénite
01-50	Rondache (203 po)
51-00	Écu (257 po)
91-00	Bouclier de maître
01-17	Targe (165 po)
18-40	Rondache en bois (153 po)
41-60	Rondache en acier (159 po)
61-83	Écu en bois (157 po)
84-00	Écu en acier (170 po)
51-83	Armes
01-50	Arme de corps à corps usuelle de maître (voir la Table 7-5)
51-70	Arme inhabituelle de maître (voir la Table 7-7)
71-00	Arme à distance usuelle de maître (voir la Table 7-6)
84-00	Matériel ■ équipement
01-03	Sac à dos vide (2 po)
04-06	Pied-de-biche (2 po)
07-11	Lanterne sourde (12 po)
12-16	Cadenas simple (20 po)
17-21	Cadenas moyen (40 po)
22-28	Bon cadenas (80 po)
29-35	Excellent cadenas (150 po)
36-40	Menottes de qualité supérieure (50 po)
41-43	Petit miroir en acier (10 po)
44-46	Corde en soie, 15 m (10 po)
47-53	Longue-vue (1 000 po)
54-58	Outils de maître artisan (55 po)
59-63	Matériel d'escalade (80 po)
64-68	Trousse de déguisement (50 po)
69-73	Trousse de premiers secours (50 po)
74-77	Symbole sacré en argent (25 po)
78-81	Sablier (25 po)
82-88	Loupe (100 po)
89-95	Instrument de musique de maître (100 po)
96-00	Outils de cambrioleur de qualité supérieure (50 po)

tions. Grâce à leurs exploits, les personnages ont réussi à apposer leur marque sur la campagne.

Avant d'introduire des récompenses comme des titres de noblesse, des terres ou de la réputation, songez à ce qui motive les joueurs. Ces récompenses, parfois moins tangibles que des espèces sonnantes et trébuchantes, n'ont d'intérêt que si les PJ leur accordent de la valeur. Les points d'expérience sont toujours précieux, et même les trésors les plus exotiques peuvent généralement être échangés contre de l'argent. Cependant, le fait d'être adoubé chevalier de la Tour Rouge n'est intéressant que si les joueurs y accordent de la valeur. Par exemple, cela leur permettra de trouver de nobles protecteurs qui ne les auraient même pas regardé auparavant. Peut-être existe-t-il une hiérarchie d'ordres chevaleresques que les PJ sont déterminés à escalader. Enfin, peut-être les joueurs adorent-ils voir les paysans faire des courbettes et ramper devant leurs personnages.

Imaginez une forteresse vide qu'un roi reconnaissant offre à un PJ.

Pour certains joueurs, l'octroi d'une place forte leur permettra de créer une base d'opérations et de marquer la communauté de leur empreinte. D'autres ne s'occuperont pas de leur casteler et continueront de mener une existence d'aventurier. Enfin, d'autres encore mettront un terme à la carrière de leur personnage, persuadés que leur forteresse finira par être prise s'ils poursuivent leurs aventures. Avant de proposer d'autres types de récompenses, songez soigneusement à la réaction de vos joueurs.

Bien que les récompenses les moins tangibles requièrent davantage de travail qu'un trésor traditionnel ou que des points d'expérience, il s'agit de formidables motivations justement parce qu'elles ne sauraient être réduites à de simples pièces d'or ou PX. Après tout, on dit souvent d'une chose qu'elle est précieuse parce qu'on ne saurait se l'offrir avec de l'argent. Vous serez surpris de découvrir tout ce que les joueurs sont capables d'entreprendre pour acquérir un bien qu'ils ne peuvent acheter, emprunter ou dérober.

RELIER LES AVENTURES ENTRE ELLES

Le fait de relier plusieurs aventures entre elles crée une campagne. Cet aspect du jeu est évoqué dans le Chapitre 5, mais voici déjà quelques conseils pour concevoir des aventures imbriquées les unes dans les autres.

AVENTURES PONCTUELLES OU CONTINUES

Une aventure ponctuelle n'est en rien liée à celle qui l'a précédée ni à celle qui viendra après. Ce type d'aventure est divertissant et présente l'avantage de pouvoir être inséré à n'importe quel moment de la campagne et de permettre aux joueurs de ■ changer les idées. Par exemple, alors que les personnages livrent depuis plusieurs aventures une guerre sans merci au prince malfaisant dont les séides et les épidémies magiques ravagent la région, ils peuvent aller sauver un petit lammasu lors d'une séance de jeu.

Une aventure est dite continue quand toutes les séances de jeu sont reliées entre elles, soit grâce à un PNJ récurrent, soit par une base commune. Par exemple, un ensorceleur chargeant les aventuriers d'aller récupérer trois reliques constitue le lien transformant trois aventures qui auraient pu être ponctuelles en une aventure continue. On pourrait également imaginer trois aventures exigeant des PJ qu'ils terrassent un moine malfaisant, puis qu'ils ■ débarrassent de ses amis venus le venger, et enfin qu'ils contrent le barde maléfique désirant s'emparer de la gemme magique qui appartenait autrefois au moine. Chaque fois, la nouvelle aventure découle de la précédente, les ramifications de chacune donnant naissance à une nouvelle série d'événements, et donc à une nouvelle aventure.

La plupart des campagnes réussies mêlent habilement aventures ponctuelles et continues. Si vous le souhaitez, il est même possible de ne faire jouer que des aventures ponctuelles, mais en disséminant les indices révélant peu à peu que toutes dépendent en réalité d'un scénario commun, que les personnages voient finalement se réaliser sous leurs yeux. Par exemple, alors que les aventuriers explorent une succession de donjons et de ruines sans rapport apparent, ils entendent des rumeurs rapportant qu'une race de créatures des Profondeurs s'apprête à lancer un assaut massif contre le monde de la surface. Au fil de leurs explorations, ils apprennent que certains des monstres qu'ils affrontent travaillent en effet pour de mystérieux commanditaires souterrains, lesquels s'avèrent être des flagelleurs mentaux. Enfin, les illithids déclenchent leur grande offensive, et les personnages sont là pour la stopper. Ainsi, une série d'aventures en apparence distinctes donnent un tout cohérent. Le MD obtient ce résultat en tissant son intrigue telle une grande trame à laquelle les aventures viennent se rattacher.

LA TRAME

La trame est la base dont dépendent toutes les aventures et à partir de laquelle il est possible de les relier et de les faire jouer simultanément. Prenons un exemple avec deux aventures différentes : dans la

première, le fait de découvrir l'identité d'un meurtrier oppose les personnages à une puissante guilde d'assassins : dans la seconde, les PJ recherchent un puissant bâton magique que la rumeur place entre les mains d'un prêtre troglodyte. Voici comment les deux aventures pourraient être entremêlées grâce à une trame commune :

1. Alors qu'ils se trouvent en ville et qu'ils ont commencé à chercher le bâton, les aventuriers sont témoins d'un meurtre. S'y intéressant de plus près, ils découvrent l'identité du criminel et s'élancent sur ses traces. Lors de la poursuite, l'homme tombe d'une falaise et se tue. Sur son corps, les PJ remarquent un mystérieux tatouage.

2. Ils apprennent que le bâton de soins qu'ils recherchent a été volé par des troglodytes il y a plusieurs années.

3. Alors qu'ils essaient d'en découvrir davantage sur les troglodytes et l'endroit où est situé leur repaire, un inconnu portant le même tatouage que le premier les attaque dans l'intention de les tuer.

4. Ils se rendent aux cavernes des troglodytes, mais doivent se replier devant la farouche résistance des monstres.

5. De retour en ville, les personnages se rendent compte qu'ils sont sous surveillance de la guilde et on les agresse de nouveau.

6. Ils repartent pour les cavernes et s'emparent du bâton.

7. Enfin, ils reviennent en ville, découvrent l'endroit où se trouve la guilde des assassins et décident de l'attaquer.

En utilisant cette trame d'ensemble, la campagne ressemble plus à la vraie vie. Mais un tel exercice peut être difficile à réaliser avec succès. Si vous commencez à entremêler trop d'aventures, les joueurs peuvent se sentir frustrés de ne jamais en conclure aucune. Certains joueurs préfèrent que les aventures restent simples, ce qui leur permet de se concentrer sur leur objectif jusqu'à ce qu'ils l'aient accompli, après quoi ils passent au suivant. Pour reprendre l'exemple, les aventuriers auraient pu cesser de s'occuper du bâton dès qu'ils ont assisté au meurtre, ■ ne reprendre la quête de l'objet qu'une fois la guilde d'assassins vaincue. Au bout du compte, la seule chose qui importe, c'est de proposer aux joueurs le type d'aventure qu'ils préfèrent en étant à l'écoute de leurs remarques et en notant la manière dont ils se comportent en cours de jeu.

ENTRE DEUX AVENTURES

Il reste encore quelques petites choses à faire quand l'aventure s'achève :

ATTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Si vous attribuez les points d'expérience au terme de chaque séance, faites-le également à la fin de l'aventure (qui est sans doute la fin de la séance en cours). Les PJ auront ainsi le sentiment d'être récompensés pour tout ce qu'ils ont fait durant l'ensemble de l'aventure. Cela peut également inclure des points d'expérience liés à l'aventure (voir page 40). Si l'un des personnages gagne suffisamment de points d'expérience pour passer au niveau supérieur, voyez le joueur en question (avant le début de la prochaine séance de jeu ou aventure) pour apporter toutes les modifications nécessaires à sa feuille de personnage.

METTRE À JOUR LES INFORMATIONS CONCERNANT LES PJ

L'ultime étape consiste à noter les objets magiques trouvés par chaque PJ, les niveaux qu'ils ont gagnés (et les changements qu'ils impliquent), les amis ou ennemis qu'ils se sont faits, bref, tout ce qui vous paraît important pour la suite de la campagne. La quantité de détails dépend d'un principal facteur : s'agissait-il d'une aventure ponctuelle (abritant PNJ et périls que les PJ ne sont pas prêts de revoir) ou continue (affectant des PNJ et dangers récurrents).

CONSIGNER LES DÉTAILS IMPORTANTS

Si vous venez de terminer une aventure ponctuelle, vous n'aurez pas beaucoup de temps à consacrer à cet aspect du jeu, car elle n'aura pas vraiment d'incidence sur les événements futurs de la campagne.

Si les PJ passent à une nouvelle partie d'une aventure continue, vos notes devront être plus détaillées. Notez ce qui s'est passé au cours de

l'aventure, les monstres que les personnages ont vaincus, les PNJ qu'ils ont rencontrés, les secrets qu'ils ont découverts, les objets magiques qu'ils ont gagnés, etc.

Dans tous les cas, mentionnez également les aventures qui vous semblent envisageables, ainsi que ce qui a visiblement plu (ou déplu) à vos joueurs.

LE DONJON

Dans le cadre de D&D, on appelle donjon tout repaire souterrain rempli de monstres sanguinaires et de trésors fabuleux. Les donjons sont des labyrinthes au cœur desquels les créatures malfaisantes se cachent de la lumière, dans l'attente de la nuit où elles pourront déferler sur les contrées avoisinantes. Ils recèlent des fosses d'acide bouillonnant et des pièges déclenchant un véritable enfer de flammes, mais aussi des dragons gardant jalousement leur trésor et des artefacts oubliés depuis longtemps.

En un mot : donjon est synonyme d'aventure.

LE DONJON COMME SITE D'AVENTURE

Le terme « donjon » est utilisé dans un sens large. La plupart du temps, il désigne un repaire souterrain, mais il peut également se trouver en surface. En fait, vous êtes libre d'attribuer cette appellation à n'importe quel site d'aventure. Dans le cadre de notre texte, nous considérerons que le donjon est un espace clos proposant plusieurs rencontres reliées entre elles.

La forme de donjon la plus courante est le complexe souterrain creusé par des créatures intelligentes. Ses salles sont reliées entre elles par des couloirs, et un ou plusieurs escaliers permettent de rejoindre la surface, tandis que portes et pièges ont pour but de prévenir les intrusions. Il a bien souvent été abandonné par ses constructeurs, lesquels ont été remplacés par des créatures qui ont trouvé là un endroit où s'installer. Les aventuriers l'explorent dans l'espoir de trouver des trésors laissés par les premiers propriétaires ou détenus par les occupants actuels.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE DONJON

Il existe quatre types de donjon, définis en fonction de leur état et de leurs occupants actuels. La plupart des donjons combinent plusieurs types, surtout s'ils sont suffisamment étendus. Il arrive qu'un vieux donjon soit réutilisé par de multiples occupants successifs.

Structure en ruine. Autrefois occupé, ce site a depuis été abandonné (du moins en partie) par ses bâtisseurs et d'autres créatures sont venues s'y installer. La plupart des monstres souterrains aiment s'établir dans ce type d'endroit. Les pièges installés à l'origine ont sans doute été déclenchés depuis longtemps, mais les monstres errants peuvent être présents en grand nombre.

Plusieurs salles recèlent souvent des indices quant à l'usage originellement prévu pour le complexe. Par exemple, ce qui sert désormais d'antre à une famille d'oxydeurs était peut-être autrefois une caserne, à en juger par les rangées de lits superposés à moitié détruits que ces monstres ont utilisés pour se faire un nid douillet. Et tout le monde reconnaîtra une ancienne salle du trône aux tapisseries en lambeaux, mais qui percevra aujourd'hui, autour du siège de bronze rongé par le vert-de-gris, les relents de la malédiction qui a frappé la reine des lieux ?

La structure en ruine est un donjon qui ne demande qu'à être exploré. Les aventuriers peuvent avoir entendu parler de trésors cachés en ce lieu et décidé que cela valait la peine de venir braver ses dangers. C'est le donjon le plus simple ; il équilibre généralement risques (constitués par les occupants, souvent agressifs) et récompenses (les trésors qu'il renferme). Les créatures vivant dans une structure en ruine ne sont pas forcément organisées. Dans ce cas, les personnages peuvent aller et venir à leur guise, ce qui facilite grandement la tâche du MD pour ce qui est de commencer ou d'achever une séance de jeu.

Structure occupée. Ce donjon est toujours utilisé. Il est occupé par des créatures (souvent intelligentes), même si ce ne sont pas forcément celles qui l'ont construit. Il peut prendre la forme d'une maison, d'une forteresse, d'un temple, d'une mine en activité, d'une prison, ou encore

du quartier général d'une armée. On a moins de chances d'y trouver pièges ou monstres errants, mais en revanche, sa défense est bien mieux organisée (ce qui se traduit par un nombre plus ou moins important de sentinelles et de patrouilles). Dans le cas où il y a tout de même des pièges ou des monstres errants, ceux-ci ont généralement été installés (ou amenés) par les principaux habitants du donjon. Les structures occupées sont meublées selon le goût de leur population. De plus, les occupants ont la possibilité de se déplacer comme ils l'entendent à l'intérieur de ses murs : les portes s'ouvrent, les couloirs sont assez larges pour eux, etc. Peut-être ont-ils conçu un système de communications interne, ■ il est presque obligatoire qu'ils disposent d'un accès à l'extérieur.

Certains donjons sont partiellement occupés et partiellement en ruine (ou vides). Dans ce cas, les occupants ne sont pas les bâtisseurs d'origine, mais plutôt des créatures intelligentes et opportunistes qui ont décidé de s'établir dans un donjon abandonné trop grand pour elles.

Utilisez ce type de donjon pour le repaire d'une tribu de gobelins, une forteresse souterraine ou un château occupé. C'est l'un des types de donjons les plus redoutables qui soient pour les personnages si ses résidents sont hostiles. En effet, l'organisation dont bénéficient ces derniers les rend bien plus dangereux : il est toujours plus difficile d'affronter un ennemi intelligent sur un terrain qu'il connaît bien.

Site d'entreposage. Lorsque les gens souhaitent protéger quelque chose de valeur, ils ont parfois tendance à le cacher sous terre. Que ce trésor prenne la forme d'une montagne de pièces d'or, d'un artefact interdit ou de la dépouille d'un personnage important, il est dissimulé au cœur du donjon et entouré de pièges, barrières et autres gardiens.

Ce type de donjon est celui qui a le plus de chances d'être piégé. Par contre, les monstres errants y sont nettement moins nombreux qu'ailleurs, voire inexistant. La crypte d'une liche plusieurs fois centenaires risque d'être gardée par des pièges et des morts-vivants, mais il serait surprenant qu'une autre créature soit venue s'installer là (toutes celles qui s'y sont essayées ont sans doute été découragées par l'opposition qu'elles ont rencontrée). Un tel donjon est d'abord et avant tout fonctionnel ; son commanditaire ne se soucie guère des apparences. Cela étant, on y trouve parfois quelques ornements, tels que des statues ou des murs décorés. C'est particulièrement vrai pour le tombeau des gens importants.

Il arrive parfois qu'une crypte, ou construction similaire, soit faite pour accueillir des gardes vivants. Le problème, c'est qu'il est alors nécessaire de maintenir ces créatures en vie, en leur fournissant l'eau et la nourriture dont elles ont besoin. La magie est souvent le meilleur moyen de contourner cette difficulté.

LES COULISSES DE D&D : L'INTÉRÊT DU DONJON

Le donjon facilite le jeu. Étant le plus souvent situé sous terre, il permet de faire la part entre l'aventure et le reste du monde. Bien que simpliste, l'idée selon laquelle les personnages explorent des complexes souterrains et ouvrent des portes derrière lesquelles les attendent les rencontres préparées par le MD facilite le cours du jeu en le réduisant à un ensemble de concepts simples et faciles à comprendre.

À l'intérieur d'un donjon, vous pouvez contrôler le déroulement de l'aventure sans que les joueurs aient l'impression que vous les menez par le bout du nez. Dans un tel cadre, les paramètres sont bien définis : les personnages ne peuvent pas traverser les murs (du moins, pas en début de carrière) ni se rendre dans des pièces qui n'existent pas. Mais excepté ces deux restrictions, ils peuvent aller où ils le souhaitent, ce qui leur donne l'impression de contrôler leur destinée.

En réalité, le donjon n'est rien d'autre qu'un organigramme d'aventure. Les salles représentent les rencontres, et les couloirs les flèches reliant entre elles les différentes bulles de l'organigramme. Vous pourriez obtenir le même résultat en transposant l'aventure ailleurs : la première rencontre permet de passer aux deux suivantes, qui elles-mêmes mènent à d'autres, et ainsi de suite. Le donjon est donc en quelque sorte un schéma directeur applicable à tous les types d'aventure.

Même dans le cas où aucun être vivant ne pourrait logiquement survivre dans le donjon, on peut s'attendre à y trouver des gardes, sous la forme de morts-vivants ou de créatures artificielles, qui n'ont jamais besoin de se sustenter. Il existe également des pièges convoquant des monstres qui disparaissent dès qu'ils ne sont plus utiles.

Complexe de cavernes naturelles. Les cavernes naturelles abritent toutes sortes de monstres souterrains. Reliées par des galeries de forme étrange, elles sont disposées sans aucune logique et ne présentent pas le moindre ornement. N'ayant pas été construites par des créatures intelligentes, ce type de donjon est celui qui a le moins de chances d'être piégé. Même les portes y sont rares.

Les champignons et autres organismes parasites prolifèrent dans un tel environnement, à tel point qu'on en trouve parfois des champs entiers. Les prédateurs souterrains rôdent autour de tels lieux, prêts à bondir sur les créatures se nourrissant de champignons. Il arrive que ces organismes soient phosphorescents et éclairent un peu les cavernes où ils poussent. Dans d'autres salles, des sorts tels que *lumière du jour* produisent suffisamment de lumière pour faire pousser des plantes vertes.

Bien souvent, les complexes naturels sont reliés à d'autres types de donjon, généralement parce qu'ils ont été découverts accidentellement par les constructeurs de l'autre donjon. Ils peuvent même relier deux donjons n'ayant rien à voir entre eux, créant ainsi un environnement pour le moins hétéroclite. En cas d'assemblage de ce genre, les créatures souterraines passent souvent par le donjon naturel pour aller s'installer dans un autre. De nombreuses rumeurs font état des Profondeurs, un gigantesque complexe naturel qui s'étendrait sous la surface de continents entiers.

Ces donjons peuvent être splendides, avec leurs stalactites, stalagmites, colonnes et autres formations calcaires. Mais ils présentent un sérieux défaut du point de vue des aventuriers : en effet, les trésors y sont nettement plus limités qu'ailleurs. Comme les complexes naturels n'ont pas été créés dans un but bien précis, il n'y a quasiment aucune chance qu'ils renferment une salle au trésor abandonnée par leurs anciens propriétaires.

L'INTÉRIEUR DU DONJON

Tous les donjons ont des murs, un ou plusieurs types de sol, des portes et un décor (constitué d'objets tels que les colonnes et les estrades). Les aventuriers apprendront rapidement, par exemple, quels sont les types de mur ou de porte les plus utilisés dans vos donjons, ce qui vous permettra éventuellement de les surprendre en leur en proposant d'autres. Le décor offre de la consistance et permet

Et puis, sans pousser l'analyse aussi loin, le donjon est un environnement on ne peut plus passionnant. Les lieux souterrains et obscurs sont à la fois mystérieux et inquiétants. Les rencontres y sont rassemblées sur une surface limitée, et rien n'est plus excitant que d'essayer de deviner ce qui attend les PJ de l'autre côté de la porte suivante. Le donjon peut présenter des problèmes très différents, sous la forme de combats, de pièges, d'obstacles à surmonter, de dédales à négocier, et bien plus encore. Enfin, il encourage les personnages à tenir compte de leur environnement, car dans un donjon, le détail le plus anodin peut se transformer en danger potentiel.

À D&D, les classes, sorts et objets magiques ont été conçus dans l'optique du donjon. Cela ne signifie pas que ce dernier est le seul lieu d'aventure possible, mais qu'il s'agit de l'environnement par défaut. La plupart des aptitudes des personnages n'ont d'intérêt que dans un donjon (comme le fait qu'un roubillard sache désamorcer les pièges ou qu'un elfe soit capable de détecter les passages secrets).

Quand vous ne savez pas quel environnement choisir pour votre aventure, rabattez-vous sur le donjon. Et n'oubliez pas que, même s'il favorise les rencontres de type combat, d'autres options sont également possibles : les personnages peuvent par exemple croiser des soldats nains ou d'autres aventuriers, qui préféreront parler plutôt que de se battre.

de créer de belles surprises en variant l'environnement. Ne serait-ce que légèrement. Quand les PJ entrent dans un donjon, il est généralement nécessaire de respecter quelques conventions afin de n'entretenir aucun malentendu.

Convention 1, le décor par défaut. Dites à vos joueurs à quoi ressemble le sol, de quoi les murs sont faits et quelle est la hauteur sous plafond. Précisez-leur que si leur environnement change, vous le leur notifierez. Cela leur permet d'imaginer le donjon et évite que vous passiez vos parties à vous répéter. Si l'ensemble des portes ou tombes de votre donjon sont identiques, vous pouvez vous contenter de décrire la première en détail avant d'ajouter : « Toutes sont semblables à celle-ci, à moins que je ne dise le contraire. »

Convention 2, chaque case du quadrillage présente un seul élément de décor.

Lorsque vous dessinez un élément comme un bassin d'eau sur le quadrillage, toute case à demi couverte au moins est remplie d'eau. Par contre, celles sur lesquelles le bassin n'empiète que modérément sont considérées comme sèches. Ainsi, vous n'êtes pas obligé de créer un décor constitué de lignes droites et d'angles droits pour vous conformer au contour des cases, ce qui ne lui donnerait guère une allure naturelle.

Convention 3, établir des procédures standard. Dès lors que les personnages tombent dans un schéma prévisible quand ils se trouvent dans une situation récurrente (une porte verrouillée, par exemple), partez du principe que leur réaction est toujours la même, sauf s'ils précisent le contraire. Par exemple, si le roubleur examine toujours les portes à la recherche d'un piège, effectue un test de Perception auditive pour entendre ce qui se passe de l'autre côté, puis tente de crocheter la serrure, il s'agit de toute évidence d'une procédure standard. Cette convention permet de gagner du temps car vous n'avez alors pas à attendre des joueurs qu'ils déclarent les actions de leur personnage pour effectuer les tests. En outre, cela évite que les joueurs oublient un point de cette même procédure standard.

LES MURS

Pièces et couloirs du donjon sont séparés par des murs construits de blocs de pierre disposés les uns sur les autres et parfois fixés à l'aide de mortier. Mais certaines parois peuvent également avoir été taillées dans la pierre, ce qui leur donne un air inachevé, ou même être en pierre brute (auquel cas les salles et les galeries ont été formées par des secousses sismiques ou l'écoulement des eaux). Les murs de donjon sont épais et difficiles à défoncer, mais en revanche, on y grimpe très aisément.

Ouvrage de maçonnerie. Ce mur fait au moins 30 centimètres d'épaisseur et est le plus courant dans les donjons. Bien souvent, des fissures se sont creusées à sa surface et il n'est pas rare que des vases ou des monstres de petite taille s'y terront, dans l'attente de proies. Ce mur bloque tous les sons, sauf les plus forts. Pour se déplacer à sa surface, il faut réussir un test d'Escalade (DD 20).

Ouvrage de maçonnerie de qualité supérieure. Parfois, les murs sont mieux construits, (plus lisses et présentant moins de jour entre les pierres) et recouverts de plâtre ou de stuc.

Les murs bénéficiant d'une telle finition arborent souvent fresques, gravures ou autres décorations. Ils sont aussi solides que les autres murs de maçonnerie et bien plus difficiles à escalader (DD 25).

Paroi de pierre taillée. Ce type de mur manquant de finition est obtenu quand une salle ou une galerie est creusée à même la roche. Sa surface rugueuse donne souvent naissance à de petites corniches sur lesquelles poussent des champignons. De petites créatures y vivent également (serpents, chauve-souris, vermine, etc.). Quand une telle paroi sépare deux pièces (ou un couloir et une salle), elle mesure au moins 90 centimètres d'épaisseur ; si elle était plus mince, elle risquerait de s'effondrer. Le DD du test d'Escalade est égal à 25.

Paroi de pierre brute. La surface de cette paroi est inégale et rarement plane. Elle est souvent lisse, mais parsemée de trous, recoins et corniches de hauteur variable. La plupart du temps, elle est également mouillée ou du moins humide, car ce type de mur naturel est le plus souvent créé par l'eau. Quand une autre caverne s'ouvre de l'autre côté, la paroi mesure au moins 1,50 mètre d'épaisseur. Pour se déplacer à la surface d'un mur de pierre brute, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

Murs spéciaux. Il est parfois possible de placer des murs spéciaux dans un donjon. Dans ce cas, attendez-vous à ce que les personnages se montrent prudents et soupçonneux en présence de parois inhabituelles.

Ouvrage de maçonnerie renforcé. Ce mur est renforcé à l'aide de barres de fer placées d'un ou deux côtés (ou même à l'intérieur de la paroi). La solidité du mur reste identique, mais le nombre de points de résistance et le DD du test de Force nécessaire pour le défoncer augmentent de +10.

Mur de fer. Les murs de ce type défendent les pièces importantes, comme par exemple les salles au trésor.

Mur de papier. Les murs de papier sont à l'opposé des murs de pierre ; ils ne font que restreindre le champ de vision, mais ne produisent pas la moindre protection.

Mur de bois. Les murs de bois sont souvent des ajouts récents à des donjons bien plus anciens. On s'en sert pour créer des enclos à animaux, ou encore pour diviser une grande salle en plusieurs petites pièces.

Mur renforcé par magie. Cette paroi est plus résistante que la normale, et cela se retrouve au niveau de toutes ses caractéristiques : plus grande solidité, davantage de points de résistance, DD augmenté pour ce qui est de la défoncer. Généralement, la magie double la

TABLE 3-9 : MURS

Type de mur	Épaisseur	DD pour défoncer	Solidité	Points de résistance*	DD d'Escalade
Maçonnerie	30 cm	35	8	90	15
Maçonnerie	30 cm	35	8	90	20
Maçonnerie	30 cm	45	8	180	15
Maçonnerie renforcée	30 cm	45	8	180	15
Pierre taillée	90 cm	50	8	540	22
Pierre brute	1,50 m	65	8	900	20
Fer	7,5 cm	30	10	90	25
Papier	Négligeable	1	—	1	30
Bois	15 cm	20	5	60	21
Renforcé par magie**	—	+20	x2	x2†	—

*Pour une section carrée de 3 mètres de côté.

**Ces modificateurs peuvent s'appliquer à n'importe quel autre type de mur.

†Qu 50 points de résistance supplémentaires (on prend systématiquement le meilleur résultat).

Ouvrage de maçonnerie

Paroi de pierre taillée

valeur de solidité et le nombre de points de résistance, tout en augmentant de 20 le DD nécessaire pour défoncer un tel ouvrage. Un mur renforcé par magie gagne également un bonus de (2 + moitié du niveau de lanceur de sorts de l'utilisateur de magie) au jet de sauvegarde contre les sorts qui pourraient l'affecter. Pour créer un mur magique, il faut posséder le don Création d'objets merveilleux et dépenser 1 500 po par section de 3 mètres sur 3.

Mur doté de meurtrières. Ce type de mur est généralement en maçonnerie, pierre taillée ou bois. Les défenseurs cachés derrière peuvent tirer à l'arc ou à l'arbalète à travers les meurtrières, tout en bénéficiant d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes et bénéfices de l'aptitude de classe d'esquive extraordinaire).

Les sols

Tout comme pour les murs, il existe divers types de sol dans un donjon.

Sol de dalles. Tout comme les murs de maçonnerie, les sols dallés sont constitués de blocs de pierre taillés et disposés les uns à côté des autres. Ils sont le plus souvent craquelés et modérément plats. Vase et champignons sont visibles au niveau des fissures. Parfois, de l'eau s'écoule entre les dalles ou constitue de petites mares stagnantes. Il s'agit du type de sol le plus courant dans les donjons.

Au fil du temps, la surface d'un tel sol devient si inégale qu'un test d'Équilibre est nécessaire pour le traverser en courant ou en chargeant (DD 10). En cas d'échec, la créature ne peut pas se déplacer ce round-ci. Un sol aussi traître est extrêmement rare ; il constitue l'exception à la règle.

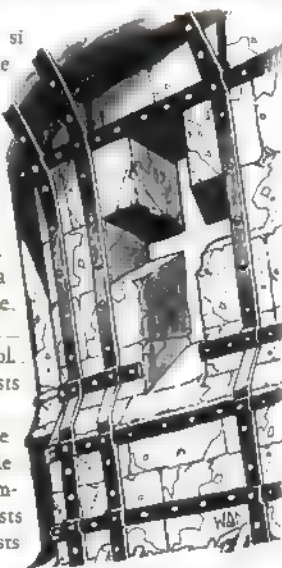
Sol de pierre taillée. Rugueux et inégal, ce sol est souvent couvert de terre, cailloux et autres débris. Un test d'Équilibre est nécessaire pour le traverser en courant ou en chargeant (DD 10). En cas d'échec, la créature peut agir mais ne peut pas courir ou charger ce round-ci.

Légers décombres. De petits débris parsèment le sol. De légers décombres ajoutent 2 points au DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre.

Nombreux décombres. Le sol est recouvert de débris de toutes tailles. Pour entrer dans une telle case, il en coûte 2 cases de déplacement. De nombreux décombres ajoutent 5 points au DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre, et 2 points au DD des tests de Déplacement silencieux.

Sol de pierre polie. La finition de ce sol est telle qu'on ne le trouve que dans les donjons construits par des bâtisseurs expérimentés (c'est par exemple une des caractéristiques des galeries creusées par les nains). Parfois, il s'orne d'une mosaïque, certains dépeignant des scènes de la vie quotidienne ou historiques, d'autres n'étant que de simples sols en marbre.

Sol de pierre naturelle. Le sol des cavernes naturelles est tout aussi irrégulier que leurs parois. Il présente souvent plusieurs surfaces de hauteur différente, telles autant de marches. Certaines varient juste de quelques centimètres, mais d'autres chutent brusquement de plusieurs mètres, à tel point qu'un test d'Escalade est parfois nécessaire pour se rendre d'un niveau de la salle à un autre. À moins qu'un sentier n'ait été creusé dans la roche par le passage de nombreuses créatures, le fait d'entrer dans une case de sol de pierre naturelle coûte 2 cases de déplacement, le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre y augmente de 5 points, et il est impossible de courir ou de charger dans un tel environnement.



Ouvrage de maçonnerie renforcé

Sols spéciaux. Ces types de sol vous permettront de varier l'habillage de votre donjon :

Glissant. Les corniches humides, couvertes d'eau, de glace, de vase ou de sang, sont très dangereuses, puisque le test d'Acrobaties ou d'Équilibre qui leur est associé voit son DD augmenté de 5 points.

Grille. Les grilles horizontales servent à couvrir les fosses afin de prévenir les chutes. Elles sont souvent en fer, mais pour peu qu'elles soient assez grandes, elles peuvent également être en bois renforcé de fer. La plupart des grilles sont montées sur gonds afin de les ouvrir et d'accéder au niveau inférieur (dans ce cas, on peut les fermer à clef comme des portes, mais seulement du dessus). Les autres sont fixes et scellées. Une grille en fer typique (2,5 centimètres d'épaisseur) a les caractéristiques suivantes : 25 points de résistance, 10 en solidité ; il faut atteindre un DD de 27 au test de Force pour l'enfoncer ou l'arracher.

Corniche. Les corniches permettent de se déplacer en surplomb des niveaux inférieurs. Elles contournent souvent les fosses, longent les cours d'eau souterrains, constituent des balcons ou de véritables galeries depuis lesquelles des archers peuvent tirer sur les créatures se trouvant en dessous. Si la corniche est étroite (moins de 30 centimètres de large), quiconque l'emprunte doit effectuer un test d'Équilibre (voir la description de cette compétence, page 76 du *Manuel des Joueurs*, pour ce qui est des DD). En cas d'échec, le personnage tombe.

Les corniches disposent parfois de rambarde. Dans ce cas, les personnages bénéficient d'un bonus de circonstances de +5 aux tests d'Équilibre visant à s'y déplacer. En outre, un personnage qui se tient près d'une telle rambarde bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 au test de Force opposé lorsqu'une action de bousculade est susceptible de le renverser par-dessus bord.

Une corniche peut également disposer d'un garde-fou de 60 à 90 centimètres de haut. Celui-ci offre un abri contre les attaques situés à 9 mètres ou moins de l'autre côté du mur, du moins tant que la cible en est plus proche que l'attaquant.

Plancher transparent. Un plancher transparent est constitué de verre renforcé ou de matériaux magiques (par exemple, un mur de fer rendu permanent). Il permet d'observer un lieu dangereux sans le moindre risque. Il surplombe parfois un lac de lave, une arène, une chambre de torture ou l'antre d'un monstre. Les défenseurs du donjon peuvent s'en servir pour suivre la progression d'éventuels intrus si ceux-ci se trouvent en dessous.

Plancher coulissant. Ce sol est souvent une espèce de grosse trappe, puisqu'il est prévu pour dévoiler ce qui se trouve en dessous. Il s'ouvre si lentement que quiconque est dessus a généralement le temps de s'écarter, à compter que cela soit possible. Cela étant, il peut être conçu de telle manière que les personnages marchant dessus aient une chance de tomber dans ce qui est révélé par le plancher coulissant (une fosse hérissée de pieux, un chaudron d'huile bouillante, ou un bassin de requins mangeurs d'homme). Dans ce cas, il s'agit d'un piège (voir page 67).

Plancher piégé. Ce plancher est conçu pour devenir très dangereux en un clin d'œil. Il suffit d'actionner un levier ou de marcher sur une certaine dalle pour que des pointes jaillissent du sol, que des orifices dissimulés libèrent des jets de flamme, ou que toute la salle bascule brusquement. Ce type de plancher est fréquent dans une arène ; il a pour fonction de rendre les combats plus imprévisibles, et donc plus excitants pour les spectateurs. Concevez-le comme si vous étiez en train de créer un piège.

LES PORTES

Dans un donjon, les portes sont bien plus que de simples entrées ou sorties. Bien souvent, elles peuvent être des rencontres à part entière, puisqu'il est nécessaire de les ouvrir (ce qui exige parfois du temps) et qu'elles peuvent être piégées par un mécanisme ou un sort. Elles peuvent avoir un chambranle tout simple, mais aussi être surmontées d'un lourd linteau ou d'une arche sculptée (ces sculptures représentent souvent des gargouilles ou des visages grimaçants, mais certaines peuvent fournir des indices concernant ce qui se trouve derrière la porte). Les portes de donjon peuvent être en bois, en pierre ou en fer.

MURS, PORTES ET SORTS DE DÉTECTION

Les murs de pierre ou de fer et les portes en fer sont souvent assez épais pour bloquer la plupart des sorts de *détection*, tels que *détection de pensées*. À l'inverse, murs et portes en bois ne sont pas assez épais, pas plus que les portes en pierre. Par contre, un passage secret en pierre aussi épais que le reste du mur (30 centimètres minimum) est suffisant pour bloquer la plupart des sorts de *détection*.

TABLE 3-10 : PORTES

Type de porte	Épaisseur	Solidité	Points de résistance	DD pour enfoncer	Verrouillée
Bois, normale	2,5 cm	5	10	13	15
Bois, solide	4 cm	5	15	16	18
Bois, épaisse	5 cm	5	20	23	25
Pierre	10 cm	8	60	28	28
Fer	5 cm	10	60	28	28
Herse, bois	7,5 cm	5	30	25*	25*
Herse, fer	5 cm	10	60	25*	25*
Serrure	—	15	30	—	—
Gond	—	10	30	—	—

* DD pour soulever. Utilisez le DD du type de porte correspondant au matériau de construction de la herse pour enfoncer.

Porte en bois. Construites à base de lattes de bois clouées ensemble et parfois renforcées avec des barres de fer (qui les consolident et préviennent la déformation du bois, due à l'importante humidité souterraine), les portes en bois sont les plus courantes. Il en existe trois types : les portes normales, solides ou épaisses. Les premières ne sont pas faites pour empêcher l'entrée des intrus déterminés (DD de 13 suffisant au test de Force pour les enfoncer). Les portes solides sont plus résistantes (DD 16), mais pas autant que les épaisses (DD 23). En plus de leur plus grande épaisseur, ces dernières sont systématiquement renforcées par des ferrures.

La porte est reliée à son chambranle par des gonds en fer, et la plupart du temps, un anneau circulaire sert de poignée. Comme la majorité des portes ne s'ouvrent que d'un seul côté, elles ne sont dotées que d'un unique anneau (du côté où elles s'ouvrent ; de l'autre, il suffit de pousser). Parfois, l'anneau est remplacé par une poignée (auquel cas on peut trouver une poignée de chaque côté du battant). Dans les donjons habités, les portes sont bien entretenues, ce qui signifie qu'elles ne sont jamais coincées. Celles qui conduisent dans les endroits importants sont généralement fermées à clef, contrairement aux autres.

Porte en pierre. Taillées à même un grand bloc de pierre, ces portes extrêmement lourdes sont souvent montées sur pivot, même si les nains et les autres races habituées au travail de la pierre savent tailler des gonds assez solides pour soutenir un tel poids. Les passages secrets s'ouvrant dans un mur de pierre sont souvent des portes en pierre. Sinon, ces lourds battants ont pour fonction de protéger ce qui se trouve derrière, ce qui explique qu'ils soient souvent verrouillés ou fermés par une barre.

Porte en fer. Rouillées mais solides, les portes en fer sont montées sur gonds, comme les portes en bois. Il n'existe pas de portes non magiques plus résistantes. Elles sont souvent fermées à clef ou à l'aide d'une barre.

Serrures, gonds et pièges pour portes

Les portes d'un donjon peuvent être fermées à clef, piégées, renforcées, fermées à l'aide d'une barre, scellées par magie ou tout simplement coincées. La plupart des personnages devraient pouvoir défoncer une porte pour peu qu'ils disposent de suffisamment de temps et des outils nécessaires (une lourde masse, par exemple). Certains sorts ou objets magiques permettent également de franchir une porte fermée.

Si les aventuriers tentent de détruire le battant à l'aide d'une arme tranchante ou contondante, reportez-vous à la valeur de solidité et aux points de résistance mentionnés sur la Table 3-10. Bien souvent, le meilleur moyen de

faire entendre raison à une porte récalcitrante consiste à s'en prendre directement à sa serrure, à ses gonds ou à la barre qui la ferme. Quand un personnage tente d'enfoncer une porte d'un coup d'épaule, utilisez les ordres de grandeur suivants :

DD 10 ou moins : battant simple que n'importe qui peut enfoncer.

DD 11-15 : porte qu'un homme fort a de bonnes chances d'enfoncer du premier coup, et que la plupart des gens normaux peuvent enfoncer en s'y reprenant à plusieurs fois.

DD 16-20 : porte que la plupart des gens peuvent enfoncer à condition d'y mettre le temps.

DD 21-25 : porte que seul un homme fort a des chances d'enfoncer (vraisemblablement en s'y reprenant à plusieurs fois).

DD 26 ou plus : porte que seul un individu doté d'une force exceptionnelle a une petite chance d'enfoncer.

Pour plus de précisions, consultez la Table 3-12, page 28.

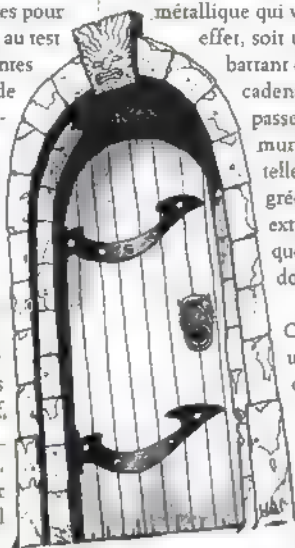
Serrure. La plupart des portes de donjon sont fermées à clef, ce qui rend la compétence Crochetage particulièrement utile. La serrure est souvent directement intégrée à la porte, soit sur le bord opposé aux gonds, soit en plein milieu du battant. Elle contrôle soit une targe métallique qui vient s'encaster dans une cavité murale prévue à cet effet, soit une barre en fer ou en bois massif plus large que le battant et qui est fixée au mur des deux côtés. À l'inverse, un cadenas est indépendant de la porte ; le plus souvent, on le passe dans deux anneaux (l'un sur la porte et l'autre sur le mur) avant de le refermer. Les serrures plus complexes, telles que celles à combinaison, sont presque toujours intégrées au battant. Ces serrures fonctionnant sans clef sont extrêmement onéreuses, et on ne les trouve généralement que sur les portes les plus solides (épaisses portes en bois dotées de ferrures, mais aussi portes en pierre ou en fer).

Selon le type de serrure, le DD à réussir au test de Crochetage est souvent compris entre 20 et 30, même si une valeur plus élevée (ou plus basse) est tout à fait envisageable. Une porte peut avoir plusieurs serrures, auquel cas il faut les crocheter séparément. Nombre de serrures sont piégées, souvent à l'aide d'une aiguille empoisonnée piquant le doigt de l'intrus.

Il est souvent plus rapide de casser une serrure que d'enfoncer la porte autour. Si les personnages frappent dessus à l'aide de leurs armes, considérez qu'une serrure normale a 30 points de résistance et 15 en solidité. Elle ne peut être cassée que s'il est possible de l'attaquer séparément du battant, ce qui signifie que les serrures intégrées ne peuvent pas être détruites de la sorte.

N'oubliez pas que, dans un donjon occupé, toute porte verrouillée correspond forcément à une clef. Si les aventuriers ne parviennent pas à crocheter la serrure ou à enfoncer la porte, trouver le possesseur de la clef devrait résoudre leur problème.

Une porte spéciale (voir plus bas pour quelques exemples) peut être dotée d'une serrure à combinaison, c'est-à-dire ne nécessitant aucune clef. Dans ce cas, plusieurs leviers doivent être abaissés dans l'ordre ou plusieurs symboles doivent être disposés côte à côte pour que le battant s'ouvre. Vous êtes tout à fait en droit de demander qu'une porte de ce type soit ouverte grâce aux facultés de réflexion des joueurs plutôt que par un simple test de Crochetage. Par exemple, si la porte ne s'ouvre que si quelqu'un donne la solution de l'énigme gravée sur le battant, c'est aux joueurs de la trouver ; un simple jet de dé ne peut permettre au roublard du groupe de découvrir la réponse.



Porte en bois



Porte en pierre



Porte en fer

Porte coincée. Une grande humidité règne dans la plupart des donjons et il arrive que certaines portes se coincent, surtout si elles sont en bois. Partez du principe que 10 % des portes en bois et 5 % des autres portes sont coincées (il s'agit d'une moyenne). Ces pourcentages peuvent être doublés (respectivement 20 % et 10 %) dans le cas d'un donjon mal entretenu ou abandonné depuis longtemps. La Table 3-17 (page 78) donne le DD des tests de Force visant à ouvrir les divers types de portes coincées.

Portes barrées. Quand un personnage tente d'enfoncer une porte barrée, c'est la résistance de la barre qui compte, quel que soit le matériau qui compose la porte. Dans le cas d'une barre en bois, le DD du test de Force visant à enfoncer la porte est égal à 25. Si elle est en fer, le DD s'élève à 30. Ceci dit, rien n'empêche les personnages de démolir la porte pour libérer le passage.

Sceaux magiques. En plus des pièges magiques (décrits dans la partie consacrée aux pièges, ci-dessous), des sorts tels que *verrou du mage* sont souvent très dissuasifs. Ainsi, une porte dotée d'un *verrou du mage* est considérée comme verrouillée, même si elle ne dispose pas de serrure à proprement parler. Pour la franchir, il faut donc s'en remettre à un sort de déblocage, à un sort de dissipation de la magie, ou à un test de Force réussi (DD égal à $10 +$ la valeur donnée sur la Table 3-17, page 78).

Gonds. La plupart des portes sont munies de gonds, sauf les portes coulissantes (elles sont le plus souvent montées sur rails ou dans des ornières leur permettant de glisser aisément sur le côté).

Gonds normaux. Ces gonds sont en métal. Ils permettent la jonction entre le bord de la porte et le chambranle. Rappel : le battant s'ouvre toujours vers les gonds (autrement dit, si les gonds sont visibles, il faut tirer la porte pour l'ouvrir ; dans le cas contraire, il faut la pousser). Si les gonds peuvent être atteints, il est possible de les démonter en réussissant un test de Désamorçage/sabotage pour chaque (DD 20, la majorité des gonds étant rouillés et coincés). Détruire les gonds est plus difficile, car la plupart ont 30 points de résistance et une solidité de 10. Si les personnages tentent de les casser, ils doivent atteindre un DD correspondant à celui de la porte sur laquelle ils sont montés (voir la Table 3-17, page 78).

Gonds gigognes. Ces gonds sont bien plus complexes, à tel point qu'on ne les trouve que dans des donjons construits par des maîtres bâtisseurs (par exemple, les citadelles souterraines des nains). Intégrés au mur, ils permettent à la porte de s'ouvrir dans les deux sens. À noter qu'il est impossible de les atteindre sans détruire la porte ou le mur. Les gonds gigognes sont généralement réservés aux portes en pierre, bien qu'on en trouve parfois sur des portes en bois ou en fer.

Pivot. Ce système de balancier ne fonctionne pas à l'aide de gonds, mais de dents (ou protubérances) intégrées dans le battant (une en haut, une en bas, sur l'axe autour duquel tourne la porte) et venant s'encaster dans des trous prévus à cet effet dans le sol et le chambranle. L'avantage de ce système, c'est qu'il est de conception plus simple que les précédents et que les dents ne peuvent pas être cassées ou démontées, à l'inverse des gonds. L'inconvénient, c'est que la porte pivote autour de son centre de gravité et que celui-ci se trouve généralement en son milieu, ce qui fait que la largeur du passage est réduite de moitié (même s'il est possible de passer des deux côtés du battant, la largeur utile est fortement limitée). Les portes pivotantes sont souvent en pierre et très larges afin de compenser cet inconvénient. Il est également possible de placer les points de pivot près de l'un des bords, mais ce dernier doit alors être beaucoup plus lourd que l'autre. Dans ce cas, le battant s'ouvre comme une porte normale. Les passages secrets sont souvent des murs pivotants, l'absence de gonds permettant de mieux les dissimuler. Ce système permet également de concevoir un passage secret derrière un objet tel qu'une bibliothèque.

Porte spéciale. On peut par exemple imaginer une porte scellée et trop solide pour qu'il soit possible de la détruire ou de la défoncer. Les personnages ne peuvent l'ouvrir qu'en actionnant une série de leviers, lesquels ne se trouvent pas forcément à côté du battant. Afin de s'assurer que la porte ne livrerait pas trop facilement le passage aux intrus, les concepteurs du mécanisme ont fait en sorte qu'elle ne s'ouvre que si la bonne combinaison est trouvée (deux leviers levés, les deux autres baissés). En cas de mauvaise combinaison, un piège se déclenche. Et maintenant, essayez de vous représenter la complexité d'un tel mécanisme s'il fonctionnait non pas avec quatre leviers, mais avec dix ou douze, et répartis dans tout le donjon. Dans ce cas, trouver le moyen d'ouvrir la porte (qui

mène peut-être à la salle au trésor, au tombeau du vampire ou à l'autre du dragon) peut constituer une aventure en soi.

Parfois, une porte est spéciale en raison de sa forme ou des matériaux entrant dans sa fabrication. Par exemple, une porte en plomb empêche l'utilisation des sorts de détection, et une porte circulaire peut s'ouvrir sur le côté. Enfin, comme indiqué ci-dessus, il est quelquefois nécessaire de trouver la combinaison du mécanisme d'ouverture. Une telle porte a tendance à s'enfoncer dans le sol, à rentrer dans le plafond ou dans les murs, ou à s'abaisser tel un pont-levis plutôt que de pivoter normalement autour d'un axe.

Passages secrets. Un passage secret est une porte dissimulée dans un mur, un plafond ou un plancher, mais aussi à l'intérieur d'une bibliothèque, d'une fontaine ou d'un âtre. Parfois, il peut être découvert en se livrant à un examen minutieux de l'endroit où il se trouve (test de Fouille, DD 20 pour un passage secret normal, DD 30 s'il est particulièrement bien dissimulé). N'oubliez pas que les elfes ont la possibilité de remarquer les passages secrets sans les chercher.

La plupart des passages de ce type s'ouvrent grâce à un mécanisme (par exemple, un poussoir ou une plaque à pression). Ils peuvent s'ouvrir telles des portes normales, mais aussi pivoter autour d'un axe central, s'enfoncer dans le sol, se replier dans le plafond ou un mur, ou s'abaisser comme un pont-levis. Certains bâtisseurs installent leurs passages secrets en hauteur ou au ras du sol, ce qui les rend plus difficiles à détecter. Notez que magiciens et ensorceleurs ont accès à un sort, *porte de phase*, leur permettant de créer une sorte de passage secret qu'ils sont les seuls à pouvoir utiliser.

Porte magique. Une porte enchantée par les bâtisseurs du donjon peut prendre la parole pour prévenir les intrus de passer au large. Elle peut également être renforcée, ce qui augmentera son nombre de points de résistance, sa solidité ■ son bonus au jet de sauvegarde contre des sorts tels que *désintégration*. Une porte magique peut ne pas mener directement derrière elle, mais se comporter comme un portail conduisant en un autre lieu ou même dans un autre plan. Une autre, façonnée à partir d'un mur de forte permanent, résistera aux sorts et à toutes les tentatives faites pour la détruire (*désintégration* excepté). D'autres portes magiques peuvent nécessiter un mot de passe ou une clef spéciale (une plume d'un aigle maléfisant, une note de musique particulière jouée à l'aide d'un luth, un état d'esprit spécifique, etc.). La diversité des portes magiques n'est limitée que par votre imagination.

Porte piégée. Plus que tout le reste du donjon, les portes risquent d'être défendues par des pièges. La raison en est évidente : elles sont là pour empêcher les intrusions. Un piège mécanique peut être relié à une porte à l'aide de fils ou de ressorts, de manière à ce qu'il se déclenche quand la serrure est déverrouillée ou le battant ouvert. Son effet peut être varié : tirer une ou plusieurs flèches, libérer un nuage de gaz, ouvrir une trappe, faire tomber un bloc de pierre sur les intrus, lâcher un monstre emprisonné, et ainsi de suite. Les pièges magiques tels que *glyphes de garde* sont directement lancés sur la porte ; ils affectent quiconque touche le battant.

Herse. Cette barrière d'un genre particulier prend la forme d'un mur de barreaux métalliques ou de pieux en bois renforcés de fer s'abaissant depuis un renforcement spécialement conçu dans le plafond. Parfois, l'ensemble est consolidé par des barres horizontales. Une herse se soulève à l'aide d'un treuil, mais il est possible de la baisser très rapidement ; les barreaux ou pieux forgés ou taillés en pointe découragent alors quiconque voudrait plonger sous la herse en la voyant tomber. Une fois abaissée, une herse se bloque automatiquement, à moins qu'elle ne soit si massive qu'aucun individu normal ne pourrait de toute façon la soulever. Il est possible de relever une herse normale en réussissant un test de Force (DD 25).

LES SALLES

La taille et la forme des salles d'un donjon sont variées à l'extrême. La plupart sont très simples, mais certaines peuvent atteindre une grande complexité : plusieurs niveaux reliés par des escaliers, des échelles ou des rampes, ajout de statues, d'autels, de fosses, de ponts, et ainsi de suite.

Gardez trois détails présents à l'esprit quand vous créez une pièce de donjon : la décoration, le plafond et les issues.

La plupart des créatures intelligentes ont tendance à décorer leur repaire ; il est donc fréquent de trouver des peintures ou des gravures sur les murs des pièces de donjon. Au cours de leur exploration, les aventuriers découvrent souvent des statues et des bas-reliefs, de même que des marques, plans et autres messages griffonnés à la hâte par ceux

qui les ont précédés. Certains de ces messages ne sont rien de plus que des graffitis (« Robilar est passé par là »), mais d'autres peuvent s'avérer utiles pour peu que les personnages les examinent avec attention.

Le plafond des salles souterraines risque à tout moment de s'effondrer sous le poids de la roche qui pèse dessus, ce qui explique que, surtout dans les plus vastes salles, il soit soutenu par des colonnes ou des arches de soutènement.

Faites attention aux issues. Les créatures incapables d'ouvrir une porte ne peuvent subsister dans une salle close, à moins qu'on ne leur apporte régulièrement de la nourriture. Si les créatures enfermées sont suffisamment fortes, elles auront sans doute pour réflexe de défoncer la porte qui restreint leur déplacement. Si elles sont capables de creuser dans le sol, elles ne s'en priveront pas.

En général, PJ et monstres évoluent dans les salles du donjon sans grande difficulté. Cependant, combattre dans un espace étroit change considérablement la donne.

La plupart des salles tombent dans l'une des grandes catégories qui suivent. Considérez-les comme des sources d'inspiration de vos propres créations, pas comme une liste exhaustive.

Poste de garde. Les habitants intelligents d'un donjon considèrent généralement un ensemble de pièces adjacentes comme « leur », et ils en gardent les accès. Un poste de garde peut n'être qu'une pièce dotée d'une table pour seul ameublement, dans laquelle des gnomes jouent aux dés parce qu'ils s'ennuient. Il peut également s'agir de deux golems de fer épaulés par deux magiciens drows abrités qui lancent des boules de feu. Lorsque vous créez un poste de garde, décidez du nombre de sentinelles présentes, notez leurs modificateurs de Détection et de Perception auditive et déterminez leur réaction face à des intrus. Certains se jetteront dans la mêlée, alors que d'autres chercheront à négocier, à sonner l'alarme ou à battre en retraite pour quêrir de l'aide.

Lieux de vie. À l'exception des cultures nomades, toutes les créatures disposent d'un repaire où elles se reposent, mangent et entreposent leurs biens. Ce genre d'endroit renferme habituellement un lit (si la créature dort), des possessions (normales et précieuses) et un espace consacré à la préparation de la nourriture (de la cuisine bien agencée à l'âtre, en passant par une carcasse de viande pourrissante). Les non-combattants, comme les enfants et les vieillards, s'y trouvent généralement.

Lieu de travail. L'artisan gobelours qui fabrique des flèches dispose d'une alcôve dans laquelle il travaille pour le compte de la tribu. Les flagellants possèdent une salle de torture sinistre où ils extraient le cerveau des victimes qu'ils ont étourdis. La plupart des créatures intelligentes ne font pas que surveiller, dormir et manger, et nombre d'entre elles consacrent certaines pièces au laboratoire magique, à la forge ou à l'étude.

Lieu de culte. L'ogre de la caverne conserve une bougie allumée près du crâne de son enfant qui a été tué par des chasseurs humains. Les kuo-toas possèdent une série d'autels

sous-marins, consacrés au terrifiant dieu Blddoolpoolp. Les créatures les plus pieuses seront pourvues d'un véritable lieu de culte, alors que d'autres vénéreront un concept ayant une grande importance ou valeur personnelle. Selon les ressources des créatures et leur piété, l'endroit peut être réduit ou, au contraire, très vaste. Les PJ y croiseront certainement les prêtres PNJ. En outre, les monstres blessés s'y rendent généralement pour y recevoir des soins.

Salles au trésor. Bien protégée et généralement fermée par une porte en fer, une salle au trésor contient tout ou partie du trésor des occupants du donjon, comme son nom l'indique. Il n'existe normalement qu'une seule voie d'accès, laquelle est souvent piégée.

Cryptes. Même si la construction d'une crypte est souvent similaire à celle d'une salle au trésor, elle peut également prendre la forme d'une succession de pièces contenant chacune un sarcophage, ou encore d'un long couloir doté de renforcements dans lesquels sont disposés cercueils ou corps

momifiés. Les aventuriers expérimentés savent qu'un tel lieu abrite souvent des morts-vivants, mais que le danger que représentent de telles créatures est compensé par les fabuleux trésors qui sont parfois enterrés avec les morts. La plupart des cryptes sont meublées et décorées, car le simple fait qu'elles aient été bâties montre que les cultures qui sont à leur origine éprouvent (ou éprouvaient, si elles ont cessé d'exister) un grand respect pour leurs morts.

Les bâtisseurs inquiets que les morts reviennent à la vie prennent souvent la précaution de fermer la crypte de l'extérieur. Dans ce cas, il est facile d'y entrer, mais beaucoup moins d'en ressortir. À l'inverse, si les architectes se méfient principalement des pillards, ils cherchent surtout à prévenir les intrusions. Certains font les deux, pour ne pas prendre de risques.

LES COULOIRS

Une longue galerie obscure et tapissée de toiles d'araignée peut être très inquiétante. La plupart des donjons sont une succession de pièces et de couloirs. Certes, la majorité des passages servent juste à relier les salles entre elles, mais certains peuvent constituer des rencontres à part entière en raison des pièges qui y ont été installés ou des patrouilles et des monstres errants que les personnages risquent d'y croiser.

Quand vous créez votre donjon, assurez-vous que les couloirs sont assez larges pour que les occupants des lieux puissent les emprunter (par exemple, un dragon a besoin d'un large tunnel pour entrer et sortir de son antre). Des bâtisseurs riches, puissants ou particulièrement talentueux peuvent préférer les galeries spacieuses afin de rendre leur donjon plus impressionnant et majestueux. Ce cas excepté, les couloirs ont juste la largeur nécessaire (creuser la pierre est un travail pénible, long et coûteux, aucune créature ne le fera plus que nécessaire). Les couloirs faisant moins de 3 mètres de large peuvent empêcher une partie du groupe de prendre part aux combats ; veillez donc à ce qu'ils ne soient pas trop nombreux.

Couloir piégé. Comme la plupart des couloirs sont étroits et restreignent naturellement le déplacement, les constructeurs de donjon aiment y installer des pièges. En effet, dans un corridor exigü, il est très difficile d'échapper à une trappe, un éboulement de pierres, un mécanisme tirant des flèches ou un sol incliné. Pour la même raison, les pièges magiques, tels que glyphe de garde sont souvent employés dans les couloirs.

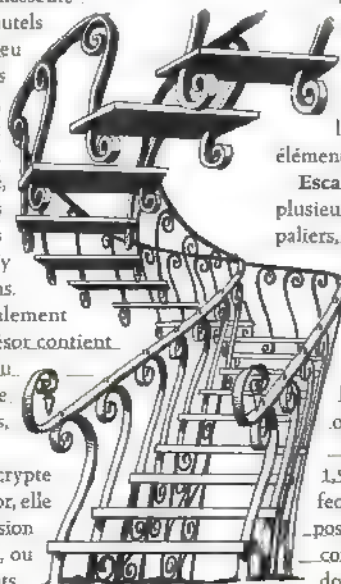
Labyrinthe. Dans la plupart des cas, les couloirs sont conçus pour relier les salles entre elles, mais certains bâtisseurs aiment concevoir un labyrinthe à l'intérieur de leur donjon. Il est toujours difficile de sortir rapidement d'un tel dédale, surtout si son efficacité est accrue à l'aide de monstres ou de pièges. Un labyrinthe a pour fonction de couper une partie du complexe du reste du donjon, dans l'espoir que les intrus ne parviendront pas à le négocier. À sa sortie, on trouve souvent un tombeau ou une grande salle au trésor, bref, un endroit où les occupants du donjon n'ont pas besoin de se rendre souvent.

LE DÉCOR

Une fois vos salles et couloirs disposés, vous pouvez accroître leur intérêt en y intégrant tout ou partie des constructions ou des éléments suivants :

Escaliers. Les escaliers constituent le moyen le plus courant de relier plusieurs étages d'un donjon. Qu'ils soient droits, en colimaçon ou à paliers, on en rencontre fréquemment, au même titre que les rampes inclinées (parfois, l'inclinaison de ces dernières est si graduelle qu'il faut réussir un test de Détection assorti d'un DD de 15 pour s'apercevoir qu'on ne marche plus sur un plan horizontal). En tant que points d'accès importants, les escaliers sont, quelquefois gardés ou piégés. Les pièges transforment souvent les escaliers en toboggans précipitant les aventuriers à leur pied, où une fosse, un nid de serpents ou un bassin d'acide les attend.

Escalier normal. Les escaliers qui s'élèvent de moins de 1,50 mètre par tranche de 1,50 mètre parcourue à l'horizontale n'affectent pas les déplacements. Ceci dit, la créature qui occupe la position la plus élevée bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre celles qui se trouvent plus bas. La plupart des escaliers d'un donjon relèvent de cette catégorie (ou de celle des escaliers en colimaçon, voir ci-dessous).



Escalier en fer en colimaçon

Escalier raide. Les personnages qui évoluent dans ce genre d'escalier (45° ou plus) doivent consacrer l'équivalent de 2 cases de déplacement à chaque case réellement parcourue. Un personnage qui dévale ces escaliers en courant ou en chargeant doit réussir un test d'Équilibre (DD 10) en entrant dans la première case concernée. En cas d'échec, il trébuche et doit mettre un terme à son déplacement 1d2x1,50 mètres plus bas. S'il échoue de 5 points au moins, il subit 1d6 points de dégâts et se retrouve à terre dans la case où il achève son déplacement.

Des escaliers raides augmentent de 5 points le DD des tests d'Acrobaties.

Escalier en colimaçon. Ce type d'escalier est conçu pour faciliter la défense d'une forteresse. Les personnages bénéficient d'un abri vis-à-vis des adversaires situés plus bas car ils peuvent aisément se cacher derrière le pilier central de l'escalier.

Rambardes et murets. Les escaliers s'ouvrant sur de grandes pièces disposent souvent de rambardes ou de murets. Ils fonctionnent sur le même principe que les corniches (voir Sols spéciaux, page 60).

Ponts. Un pont relie deux zones surélevées, permettant ainsi de traverser un gouffre, un cours d'eau, etc. Une humble passerelle sera constituée de planches en bois reliées par des cordes, tandis qu'un pont majestueux prendra la forme d'une structure en pierre massive, renforcée par des piles et des rambardes en acier.

Passerelle. Si le pont est particulièrement étroit, comme une planche posée en travers d'une rivière de lave, considérez qu'il s'agit d'une corniche (voir Sols spéciaux, page 60). Pour le traverser, il faut réussir un test d'Équilibre (DD fixé selon la largeur).

Pont de cordes. Construit à partir de planches suspendues à des cordes, ce pont est pratique car on peut le porter ou le défaire rapidement. Pour défaire une extrémité, il faut entreprendre deux actions à outrance. Cependant, un test de Maîtrise des cordes (DD 15) réussi permet de réduire ce temps à une action de mouvement. Si une seule des deux cordes est attachée, toutes les créatures qui empruntent le pont doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) pour ne pas tomber par-dessus bord, puis un test d'Équilibre (DD 15) pour se déplacer le long des restes de l'ouvrage.

Les ponts de cordes font habituellement 1,50 mètre de large. Les deux cordes qui les soutiennent ont 8 points de résistance chacune.

Pont-levis. Certains ponts disposent de mécanismes qui leur permettent d'être retirés du vide qu'ils traversent. En général, le mécanisme n'est présent que d'un côté. On baisse un pont-levis au prix d'une action de mouvement, mais celui-ci n'est en place qu'au début du tour suivant de celui qui en assure le fonctionnement. Pour le lever, il faut entreprendre une action à outrance, sachant qu'il n'est fermé qu'au terme de celle-ci.

Pour baisser ou lever les ponts-levis plus grands ou plus larges que la moyenne, il faut davantage de temps, ou même réussir un test de Force pour actionner la manivelle.

Rambardes et murets. Certains ponts disposent de rambardes ou de murets. Ceux-ci affectent les tests d'Équilibre et les tentatives de bousculade comme pour les corniches (voir Sols spéciaux, page 60). Les murets procurent également un abri aux occupants du pont.

Conduits verticaux et toboggans. Les escaliers ne sont pas le seul moyen de changer d'étage. Parfois, les étages sont reliés par un conduit vertical, lequel peut également constituer l'unique moyen d'accès depuis la surface. Les toboggans sont souvent des pièges faisant glisser les personnages jusqu'à une salle en contrebas où les attend généralement une situation dangereuse.

Piliers. Piliers et colonnes sont fréquents dans les donjons, puisqu'ils aident à soutenir un plafond qui, sans eux, risquerait de s'effondrer. Plus une salle est grande, plus les piliers sont nombreux. Généralement, plus le donjon est souterrain, plus les piliers sont épais afin de supporter les milliers de tonnes qui appuient dessus.

Les piliers sont souvent polis et sculptés, peints ou couverts d'inscriptions.

Colonne élancée. Ces colonnes font 30 à 60 centimètres de diamètre, aussi n'occupent-elles pas une case entière. Placez un point au centre de

chaque case qui dispose d'une telle colonne et ne vous

souciez pas de l'espace qu'elle occupe. Une créature qui se trouve dans la même case qu'une colonne élancée bénéficie d'un bonus d'abri de +2 à la classe d'armure et d'un bonus d'abri de +1 aux jets de Réflexes (qui ne sont pas cumulables avec d'autres bonus d'abri). Pour le reste, la présence d'une colonne élancée n'affecte pas l'espace de combat d'une créature, car l'on part du principe que cette dernière en tire le meilleur parti. Une colonne élancée typique a une CA de 4, une solidité de 8 et 250 points de résistance.

Colonne large. Ces colonnes occupent une case entière et confèrent un abri à toutes les créatures qui sont cachées derrière. Elles ont une CA de 3, une solidité de 8 et 900 points de résistance.

Pour grimper à une colonne, il faut réussir un test d'Escalade (DD 20, ou DD 25 si la pierre est polie ou particulièrement glissante).

Stalagmite/stalactite. Ces colonnes rocheuses naturelles et effilées s'élèvent à partir du sol (stalagmites) ou descendent depuis la voûte (stalactites). Elles fonctionnent sur le même principe que les colonnes élancées, mais les rumeurs prétendent qu'il en existe de plus larges dans les Profondeurs.

Statues. Selon le talent de qui les a taillées, les statues peuvent être de fidèles représentations de personnages, créatures ou scènes d'antan, ou au contraire de simples blocs de pierre à peine travaillée. La plupart du temps, elles rendent hommage aux grands hommes (et femmes) du passé, ainsi qu'aux dieux. Certaines sont peintes, mais ce n'est pas systématique. Quelques-unes s'accompagnent d'inscriptions, surtout au niveau de leur socle. Les aventuriers ont tendance à se méfier de ces œuvres d'art, et à juste titre : qui sait en effet si telle ou telle statue n'est pas en réalité un golem de pierre ? Une grande quantité de statues particulièrement réalistes peut également annoncer la proximité d'un monstre doté d'un pouvoir pétrifiant (méduse ou cockatrice, par exemple). N'hésitez pas à utiliser ces deux idées, mais souvenez-vous également qu'il arrive qu'une statue ne soit rien de plus qu'une œuvre d'art.

La plupart des statues sont de larges colonnes qui emplissent une case et procurent un abri. Certaines sont plus petites et s'apparentent à des colonnes élancées. Pour escalader une statue, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

Tapisseries. Les tapisseries représentant des scènes hautes en couleurs ornent parfois les salles et couloirs des donjons bien entretenus. Elles décorent agréablement une pièce et apportent une touche de cérémonie aux chapelles et salles du trône. Les bâtisseurs astucieux les mettent à profit pour cacher alcôves, passages secrets et autres leviers ou poussoirs dissimulés. Parfois, la scène représentée sur la tapisserie constitue un indice pour connaître la nature du donjon, de ses constructeurs ou de ses occupants.

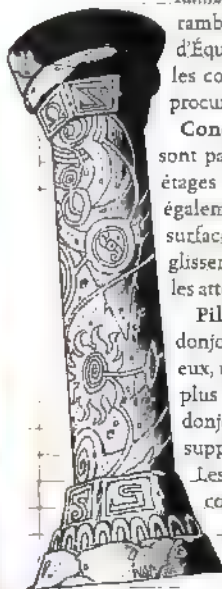
Les tapisseries procurent un camouflage total (50 % de chances de rater) aux personnages qui sont cachés derrière quand elles pendent du plafond, ou un simple camouflage (20 % de chances de rater) quand elles sont accrochées à un mur.

Escalader une grande tapisserie n'est pas bien compliqué. Pour ce faire, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15 ou 10 si un mur est à portée de main).

Estrades et piédestaux. Dans un donjon, la plupart des objets importants sont placés sur une estrade ou un piédestal, selon leur taille (qu'il s'agisse d'un cercueil ou d'une somptueuse pierre précieuse). Le fait de surélever un objet de la sorte le met en valeur et évite qu'il soit endommagé par l'eau en cas d'infiltration. Estrades et piédestaux sont souvent piégés. Ils cachent



Statue de guerrier.



Pilier.



Piédestal présentant une superbe gemme

parfois un passage (ou compartiment) secret, quand ils ne permettent pas d'en atteindre un dans le plafond (en montant sur le piédestal, par exemple). Seuls les plus grands emplissent une case entière. Enfin, la plupart ne procurent aucun abri.

Bassins et mares. Des flaques d'eau ou des mares se constituent naturellement dans les endroits inférieurs au niveau du sol d'un donjon (cuvettes, zones affaissées, etc.). L'eau peut également provenir de puits ou de rivières souterraines, à moins qu'on ne la trouve dans des bassins, citernes ou fontaines, qui sont tous trois d'origine artificielle. Quoi qu'il en soit, elle est presque systématiquement présente dans un tel environnement (les donjons secs sont très rares). Les bassins profonds sont occupés par des poissons aveugles ainsi, parfois, que des monstres aquatiques. Ils sont d'une importance vitale et les prédateurs se les disputent avec autant de férocité que les points d'eau de la surface.

Mare peu profonde. Quand une case renferme une telle mare, on y trouve généralement 30 centimètres d'eau stagnante. Traverser une case renfermant une eau peu profonde vaut 2 cases de déplacement, sans compter que le DD des tests d'Acrobaties qui y sont effectués augmente de 2 points.

Bassin profond. Ces cases abritent au moins 1,20 mètre d'eau stagnante. Une créature de taille M ou supérieure doit utiliser 4 cases de déplacement pour les traverser, mais elle peut également décider de nager. Les créatures de plus petite taille doivent impérativement nager pour traverser une telle case. Les actions relevant de la compétence Acrobaties sont impossibles.

L'eau d'un bassin profond procure un abri aux créatures de taille M ou supérieure. Les créatures plus petites bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes). Pour bénéficier à leur tour de cet abri, les créatures de taille M ou supérieure ont la possibilité de s'accroupir en entreprenant une action de mouvement. Enfin, les

créatures dorées de cet abri supérieur sont victimes d'un malus de -10 aux attaques portées contre celles qui ne se trouvent pas dans l'eau.

Les cases d'eau profonde sont généralement entourées par un anneau de cases d'eau peu profonde.

Ces deux types de cases infligent un malus de circonstances de -2 aux tests de Déplacement silencieux.

Bassins spéciaux. Sciemment ou accidentellement, les bassins peuvent être enchantés. Il est rare que l'eau confère des propriétés magiques à qui s'en abreuve (gain de points de vie, modification de valeur de caractéristique, transformation, ou même, pourquoi pas, un *souhait*). Mais les bassins enchantés peuvent également être sources de malades, malédictions, transformations intempestives et autres effets néfastes. Généralement, l'eau perd son pouvoir une heure après avoir été prélevée dans le bassin.

Certains bassins s'accompagnent d'une fontaine. La plupart sont purement décoratives, mais ce sont souvent elles qui contiennent l'enchantement rendant l'eau du bassin magique (et, quand le bassin est piégé, le piège se trouve couramment dans la fontaine).

La plupart des bassins sont remplis d'eau, mais tout est possible au fin fond des donjons. Ils peuvent donc accueillir du sang, du poison, de l'huile ou de la lave. Enfin, si c'est bien de l'eau, il peut s'agir d'eau bénite, d'eau salée ou d'eau souillée (voir page 294 pour plus de détails sur les maladies possibles).

Monte-charge. Les monte-charge ont la même fonction que les escaliers, en ce sens qu'ils permettent aux occupants du donjon de se rendre d'un étage à l'autre. Ils peuvent être d'origine mécanique (actionnés à l'aide de treuils et de poulies) ou magique (comme *lévitation* lancé sur une surface plate mobile). Un monte-charge mécanique peut être très petit (un utilisateur à la fois), ou au contraire très grand (une salle entière). Des bâtisseurs particulièrement retors peuvent même concevoir une pièce descendant ou montant sans que ses occupants s'en



Une inquiétante fontaine...

TABLE 3-11 : HABILLAGE — OBJETS ET ÉLÉMENTS MAJEURS

1d100 Objet/élément

01	Abreuvoir	32	Fontaine	66	Placard
02	Alcôve	33	Fontaine murale	67	Plafond partiellement éboulé
03	Animal empaillé	34	Fonts baptismaux	68	Plate-forme
04	Applique murale	35	Forge	69	Porte (détruite)
05	Arche	36	Fosse (peu profonde)	70	Portemanteau
06	Autel	37	Fosse à feu	71	Puits
07	Baignoire	38	Four	72	Rampe
08	Balcon	39	Fourneau	73	Râtelier d'armes
09	Banc	40	Garde-robe	74	Relief
10	Barres métalliques	41	Gong	75	Renforcement dans le sol
11	Bassin	42	Gouffre	76	Renforcement mural
12	Bibliothèque	43	Gravats	77	Rideau
13	Brasero	44	Gravure	78	Rouet
14	Cage	45	Herse	79	Stalle ou enclos
15	Caisse	46	Idole	80	Statue
16	Casier	47	Lit	81	Statue (renversée)
17	Cercueil	48	Lustre	82	Surplomb
18	Chaise	49	Mangeoire	83	Symbole maléfique
19	Chapelle	50	Marches	84	Table (grande)
20	Chaudron	51	Menottes	85	Table (petite)
21	Cheminée	52	Métier à tisser	86	Tableau
22	Coffre	53	Meuble (détruit)	87	Tabouret
23	Coffre à charbon	54	Meurtrière (mur)/machicoulis (plafond)	88	Tapis
24	Commode	55	Miroir	89	Tapisserie
25	Conduit vertical	56	Mosaïque	90	Tas d'excréments
26	Corniche	57	Mur éboulé	91	Tas d'ordures
27	Divan	58	Œilleton	92	Tas de paille
28	Dôme	59	Pan de mur descellé	93	Toboggan
29	Échelle	60	Paravent	94	Tonneau
30	Établi	61	Passerelle	95	Trépid
31	Étagère	62	Piédestal	96	Treuil et poulie
		63	Pierres	97	Trône
		64	Pilier	98	Trou
		65	Pilori	99	Trou (provoqué par une explosion)
				00	Vierge de fer

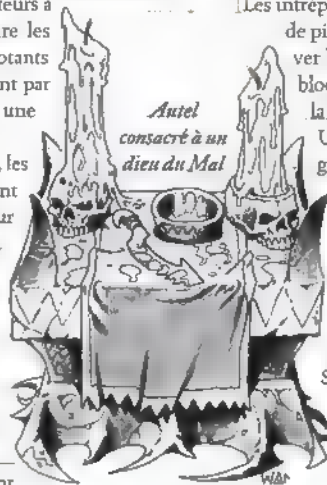
rendent compte afin de les précipiter dans un piège (ou, au contraire, une salle semblant bouger alors qu'elle reste stationnaire).

Un monte-charge ordinaire monte ou descend de 3 mètres par round au début du tour de celui qui en assure le fonctionnement (ou au total d'initiative de 0 s'il marche indépendamment des créatures qu'il déplace). Un monte-charge peut prendre la forme d'une cabine fermée, disposer de rambarde ou de garde-fous, ou n'être qu'une plate-forme flottante instable.

Échelles. Qu'elle soit mobile ou fixée à un mur, le DD du test d'Escalade visant à monter ou descendre une échelle est égal à 0.

Murs pivotants. Ces murs peuvent couper l'accès à un couloir ou une pièce, et ainsi enfermer les aventuriers dans un cul-de-sac ou leur interdire de sortir du donjon. Ils peuvent obliger les explorateurs à emprunter un passage dangereux, ou au contraire les empêcher d'entrer quelque part. Tous les murs pivotants ne sont pas nécessairement des pièges ; ils peuvent par exemple révéler un escalier dérobé conduisant à une salle secrète.

Téléporteurs. Parfois utiles, souvent redoutables, les téléporteurs installés dans un donjon transportent ailleurs les personnages avançant à l'endroit voulu (leur effet est similaire à celui du sort *cerce de téléportation*). La destination peut se trouver en un autre point du donjon, ou au contraire à des centaines de kilomètres de là. Les téléporteurs peuvent conduire les explorateurs téméraires dans des pièges dont ils n'ont que peu de chances de sortir vivants, mais aussi servir de mode de déplacement rapide et sûr (car évitant gardes et pièges) pour les habitants du donjon. Les bâtisseurs particulièrement rusés peuvent placer un téléporteur conduisant à une salle identique au point de départ, afin que les créatures affectées ne se rendent compte de rien. Le sort *détection de la magie* décèle la présence d'un téléporteur, mais seul le raisonnement et les recherches permettent de déterminer où il mène.



Autels. De nombreux temples sont creusés dans les entrailles de la terre (surtout ceux consacrés aux dieux du Mal). L'autel, qui prend généralement la forme d'un bloc de pierre tout simple, est souvent le point le plus important d'une telle structure. Parfois, tous les ornements du temple ont disparu, détruits par le passage des siècles ou dérobés par les pillards, mais l'autel, lui, subsiste. Certains autels sont dotés de pièges ou affublés d'une puissante magie. La plupart occupent une ou deux cases sur le quadrillage et procurent un abri aux créatures qui sont cachées derrière.

ÉBOULEMENTS

Les éboulements de cavernes et de galeries sont extrêmement dangereux. Les intrépides explorateurs risquent de se faire ruer par plusieurs tonnes de pierres et de terre et, même s'ils survivent, ils peuvent se retrouver bloqués sous les décombres, ou voir leur unique voie de sortie bloquée. L'éboulement ensevelit quiconque se trouve au centre de la zone affectée et inflige des dégâts aux autres créatures proches.

Un couloir touché par ce phénomène sera enseveli sous les gravats sur 4,50 mètres, les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de chaque côté de cette zone subissant pour leur part des dégâts sans se retrouver englouties sous les décombres.

Un test de Connaissances (architecture et ingénierie) ou d'Artisanat (maçonnerie) permet de repérer un plafond fragilisé (dans les deux cas, le DD est égal à 20). N'oubliez pas que l'Artisanat peut être utilisé comme une compétence innée (auquel cas le personnage effectue juste un test de Sagesse). Un nain passant à moins de 3 mètres d'un tel plafond a automatiquement droit à un test de compétence (selon celle qu'il maîtrise) ou de Sagesse.

Un plafond fragilisé peut s'effondrer en cas de choc violent. Un aventurier peut provoquer un éboulement en détruisant la moitié des étais de soutènement. Si vous désirez créer une pièce où un tel effondrement est possible, placez-y un certain nombre de piliers qui se sont déjà écroulés avant l'arrivée des PJ (ce qui devrait

TABLE 3-12 : HABILLAGE — OBJETS ET ÉLÉMENTS MINEURS.

Id100 Objet/élément		
01 Armes abandonnées	32 Épices	66 Ossements (non humanoïdes)
02 Assiettes	33 Équipement (cassé)	67 Outils
03 Baril	34 Équipement (utilisable)	68 Paille (quelques brins)
04 Bocal	35 Étui à parchemin (vide)	69 Papier
05 Boîte	36 Fer à marquer	70 Parchemin (non magique)
06 Bottes	37 Ficelle	71 Perche
07 Boue	38 Filet d'eau	72 Pierre à aiguiser
08 Bougie	39 Fissures	73 Pierres éparpillées
09 Bourse	40 Flaque d'eau	74 Pincettes
10 Bouteille	41 Flasque	75 Pipe
11 Bouts de bois	42 Fragments de poterie	76 Plateau
12 Bouts de fourrure	43 Glacière	77 Pointe de fer
13 Cadavre (aventurier)	44 Griffures	78 Pot
14 Cadavre (monstre)	45 Hachoir	79 Poussière
15 Cartes à jouer	46 Haillons	80 Rasoir
16 Cendre	47 Huile (combustible)	81 Runes
17 Ceinture	48 Huile aromatique	82 Sablier
18 Chaînes	49 Insectes	83 Sac
19 Champignons microscopiques	50 Instrument de musique	84 Sac à dos
20 Chandelier	51 Lampe	85 Seau
21 Chope	52 Lanterne	86 Silex et amorce
22 Clef	53 Lettres gravées	87 Son inexpliqué
23 Cordes	54 Livres	88 Soufflet
24 Corne	55 Marques	89 Tache de peinture
25 Couverture	56 Marques de flammes	90 Tache de sang
26 Crâne	57 Meule	91 Tache indéfinissable
27 Crochet	58 Moisissure	92 Toiles d'araignées
28 Dents	59 Mots griffonnés	93 Tonnelet
29 Dés	60 Nid d'animal	94 Torche (presque entièrement consumée)
30 Eau gouttant du plafond	61 Nourriture (avariée)	95 Trophée
31 Endurme	62 Nourriture (comestible)	96 Urne
	63 Odeur indéfinissable	97 Ustensiles
	64 Oreillers	98 Vase
	65 Ossements (humanoïdes)	99 Verre brisé
		00 Vêtements

leur mettre la puce à l'oreille quant au danger, même s'ils n'ont aucune connaissance en maçonnerie).

Les personnages ensevelis subissent 8d6 points de dégâts, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (DD 15). Par la suite, ils se retrouvent automatiquement immobilisés. Ceux qui se trouvent en limite de la chute de gravats perdent seulement 3d6 points de vie, voire aucun s'ils réussissent leur jet de Réflexes (DD 15). S'ils ratent leur jet de sauvegarde, ils sont eux aussi immobilisés ; sinon, ils restent libres de leurs mouvements.

Les personnages immobilisés subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. S'ils perdent connaissance, ils doivent effectuer un test de Constitution (DD 15). En cas d'échec, ils se mettent à perdre 1d6 points de vie létaux par minute, jusqu'à ce qu'on les libère ou qu'ils périssent étouffés.

Ceux qui ne sont pas ensevelis peuvent déterrer leurs amis. Un personnage déblayant les décombres à mains nues peut, chaque minute, écarter un poids correspondant à cinq fois sa charge maximale autorisée (voir la Table 9-1, page 162 du *Manuel des Joueurs*). On considère qu'il y a une tonne de gravats par zone de 1,50 mètre de côté, ce qui signifie qu'un aventurier de force moyenne (For 10, charge maximale 50 kilos) a besoin de 4 minutes pour déblayer un tel volume ($50 \times 5 = 250$ kilos par minute, $250 \times 4 = 1\,000$ kilos, soit 1 tonne). Comparativement, un demi-orque ayant 20 en Force (charge maximale 200 kilos) peut accomplir le même exploit en 1 minute seulement ($200 \times 5 = 1\,000$). Un personnage équipé d'un outil tel qu'une pelle, une pioche ou même une barre de fer peut déblayer deux fois plus de décombres qu'en travaillant à mains nues. Vous pouvez également permettre à un PJ immobilisé de se dégager seul en réussissant un test de Force (DD 25).

ÉCLAIRAGE

Certains donjons sont parfaitement éclairés alors que d'autres sont plongés dans l'obscurité. Lorsque vous créez un donjon, l'éclairage dépend de deux facteurs : les monstres qui l'habitent et votre préférence en qualité de MD.

De toute évidence, les monstres qui ne voient pas dans le noir portent des sources de lumière et éclairent les zones qu'ils fréquentent régulièrement. À l'inverse, les créatures dotées de vision aveugle ou de perception des vibrations évoluent habituellement sans lumière. En général, les monstres les plus malins étouffent leurs sources de lumière quand ils redoutent une attaque d'humains ou de créatures qui n'y voient rien dans le noir. De leur côté, les monstres les moins intelligents vivent dans l'obscurité parce qu'ils ne maîtrisent ni la magie ni l'art de faire du feu.

Les créatures dotées d'une vision dans le noir sur 18 mètres se situent entre ces deux extrêmes. Quand elles combattent des créatures dénuées de vision dans le noir dans l'obscurité, elles ont un avantage certain. Par contre, peu de créatures intelligentes acceptent de vivre en noir et blanc alors qu'une simple torche ou un sort du niveau II leur permet de distinguer les couleurs. Nombre de civilisations souterraines éclairent les zones « sûres », mais éteignent leurs lanternes quand débarquent des intrus venus de la surface.

En outre, la vision dans le noir a une portée limitée. Les créatures vivant dans une gigantesque caverne souterraine placeront sans doute des torches à l'entrée de celle-ci, sans quoi elles ne la verront pas forcément. Ainsi, comme la vision normale n'a pas de portée, les gardes pourraient voir sans être vus — avantage tactique de taille.

Peut-être souhaitez-vous réduire la fréquence des combats dans le noir car ils se révéleront frustrants pour les joueurs, qui passeront leur temps à se demander dans quelle case se trouve leur adversaire. En outre, il est plus difficile de garder trace de l'endroit où se trouvent tous les ennemis invisibles. Il sera certainement plus simple d'établir que

dans les donjons, une torche est fixée à une applique tous les 12 mètres. Ceci dit, un combat dans le noir peut tourner au jeu du chat et de la souris au sein duquel les personnages dotés d'un bon degré de maîtrise en Perception auditive auront une chance de briller.

L'habillage : objets et éléments

La Table 3-11 est là pour vous aider à habiller votre donjon. Servez-vous-en quand vous créez aléatoirement votre donjon ou pour meubler votre complexe.

Les aventuriers peuvent trouver des tas d'objets variés en explorant un donjon. La Table 3-12 est là pour vous aider à leur dire ce qu'ils découvrent. Servez-vous-en quand vous créez aléatoirement votre donjon ou choisissez les éléments qui vous conviennent.

PIÈGES

Dans un donjon, les personnages peuvent se rompre les os en tombant, finir brûlés vifs ou se faire cribler de fléchettes empoisonnées, tout cela sans avoir croisé le moindre monstre. Les donjons regorgent d'obstacles et de pièges plus dangereux les uns que les autres. Les pages qui suivent décrivent leur mode de fonctionnement, fournissent des exemples et proposent des règles de création.

Types de pièges. Les pièges sont de nature mécanique ou magique. Les premiers incluent fosses, fléchettes, chutes de pierres, salles remplies d'eau, lames tourbillonnantes et tout ce qui dépend d'un mécanisme quelconque. Un PJ peut concevoir un tel piège s'il réussit un test d'Artisanat (fabrication de pièges) ; voir *Conception d'un piège*, page 74, et la description de la compétence, page 68 du *Manuel des Joueurs*.

Les pièges magiques sont divisés en deux catégories : les sorts et les objets. Les objets déclenchent un effet magique quand on les active, comme le font les baguettes, les sceptres, les anneaux, etc. Pour créer un tel piège, il faut posséder le don Création d'objets merveilleux (voir *Conception d'un piège*, page 74, et la description du don, page 93 du *Manuel des Joueurs*).

Pour ■ qui est de l'autre catégorie, il s'agit simplement de sorts qui fonctionnent sur le même principe que des pièges, comme piège à feu ou glyphe de garde. Pour créer un tel piège, il faut louer les services d'un personnage capable de lancer le sort. Il peut s'agir d'un PJ ou d'un PNJ engagé dans ce sens.

PIÈGES MÉCANIQUES

Les donjons sont souvent défendus par des pièges mécaniques (qui ne sont pas actionnés par magie) pouvant prendre la forme d'arbalètes dissimulées tirant quand on pose le pied au mauvais endroit, ou d'un plafond fragilisé à dessein pour s'écrouler à un instant précis. Un tel piège est généralement défini par l'endroit où il se trouve, ce qui le déclenche, la possibilité de le repérer avant qu'il ne soit trop tard, les dégâts qu'il inflige et l'éventuel jet de sauvegarde permettant d'échapper à tout ou partie de ses effets. Les pièges actionnant flèches, lames montées sur ressort et autres armes effectuent un jet d'attaque normal, dont le bonus est déterminé selon leur conception.

Toute créature réussissant un test de Fouille (DD 20) repère un piège mécanique simple avant qu'il ne se déclenche (cette catégorie comprend les colleis, les trappes, ou les pièges déclenchés par un fil de détente).

Un personnage doté de l'aptitude de classe de sens des pièges réussissant un test de Fouille (DD 21) peut également repérer un piège bien dissimulé ou complexe. Les pièges complexes sont caractérisés par leur mécanisme de déclenchement, autrement plus perfectionné qu'un simple fil de détente : plaque à pression, mécanisme relié à une porte, différence de poids ou de pression atmosphérique, vibrations, et ainsi de suite.

LES COULISSES DE D&D : LES PIÈGES

À quoi servent les pièges ? Tout simplement à modifier la façon dont se comportent les aventuriers. S'ils en ont souvent rencontré de par le passé, ils feront sans doute preuve de prudence, surtout à l'intérieur d'un donjon. Certes, il est parfois amusant d'instiller une certaine paranoïa chez les joueurs, mais si vous avez tendance à piéger la moindre porte ou le

moindre couloir, le rythme de la partie risque de fortement s'en ressentir. La solution consiste à n'utiliser les pièges que quand cela vous semble logique. Cryptes et salles au trésor sont souvent piégées, mais c'est rarement le cas des endroits très fréquentés : une créature intelligente ne concevra jamais un piège dans lequel elle pourrait elle-même tomber lors d'un instant d'inattention !

PIÈGES MAGIQUES

De nombreux sorts peuvent être utilisés pour créer des pièges. Par exemple, un prêtre de haut niveau peut tracer des *glyphes de garde* ou des *symboles* pour éviter que les intrus entrent dans une certaine salle, tandis qu'un grand magicien peut faire appel à des *pièges à feu* et autres *images permanentes* pour semer le doute chez les importuns. Sauf précision contraire dans la description du sort, partez du principe que ce qui suit est toujours vrai :

- Un test de Fouille (DD 25 + niveau du sort) réussi par un roubillard (et lui seul) permet de repérer le piège avant qu'il ne se déclenche. Les autres classes de personnage n'ont aucune chance de remarquer un piège magique à l'aide de leur compétence de Fouille.
- Les pièges magiques offrent un jet de sauvegarde permettant d'échapper à leur effet (DD 10 + niveau du sort x 1,5).
- Les pièges magiques peuvent être désarmés par un roubillard (et lui seul) réussissant un test de Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).

ÉLÉMENTS D'UN PIÈGE

Tous les pièges, qu'ils soient de nature mécanique ou magique, présentent les éléments suivants : déclencheur, remise en place, DD de Fouille, DD de Désamorçage/sabotage, bonus à l'attaque (ou jet de sauvegarde, ou retardement), dégâts/effet et facteur de puissance. Certains incluent des éléments optionnels, comme le poison ou un moyen de les contourner. Toutes ces caractéristiques sont décrites ci-dessous.

Déclencheur

Le déclencheur détermine la façon dont le piège prend effet.

Espace. Ce type de piège se déclenche lorsqu'une créature se tient dans une zone précise. Par exemple, une fosse camouflée joue son rôle quand on s'aventure dessus. Les créatures volantes ne peuvent pas le déclencher.

Proximité. Ce piège se déclenche lorsqu'une créature s'en approche à une distance donnée. Ce type de déclencheur diffère du précédent dans le sens où la créature n'a pas besoin de se tenir sur une case précise. Les créatures volantes peuvent déclencher le piège. Les déclencheurs de proximité mécaniques sont extrêmement sensibles à la moindre perturbation dans les airs. Cela ne les rend utiles que les lieux rarement dérangés (comme des cryptes).

Le déclencheur de proximité des pièges magiques le plus courant est le sort *alarme*. Quand il est lancé en guise de déclencheur, sa zone d'effet ne peut pas être supérieure à celle du piège auquel il est associé.

Quelques pièges magiques présentent un déclencheur de proximité particulier qui s'active uniquement quand certaines créatures s'en approchent. Par exemple, une *détection du Bien* lancée sur un autel maléfique qui déclenche le piège quand une créature d'alignement bon s'en approche suffisamment.

Sonore. Ce déclencheur active un piège magique quand il détecte un son. Le déclencheur sonore fonctionne sur le même principe qu'une oreille et bénéficie d'un bonus de +15 aux tests de Perception auditive. Les effets qui viennent à bout de l'utilisation de l'ouïe (test de Déplacement silencieux réussi, *silence magique*, etc.) permettent de s'en débarrasser. Pour bénéficier d'un déclencheur sonore, le piège doit être la cible d'une *clairvoyance* lors de son élaboration.

Visuel. Ce déclencheur, destiné aux pièges magiques, fonctionne sur le même principe qu'un œil, activant le piège dès qu'il « voit » quelque chose. Pour bénéficier d'un déclencheur visuel, le piège doit être la cible de *clairvoyance*, *œil du mage* ou *vision lucide* lors de son élaboration. La portée et le bonus aux tests de *Détection* dépendent du sort choisi, comme le montre la table ci-dessous.

Sort	Portée de la vision	Bonus de Détection
<i>Clairvoyance</i>	Un lieu prédéfini	+15
<i>Œil du mage</i>	Ligne de mire (portée illimitée)	+20
<i>Vision lucide</i>	Ligne de mire (jusqu'à 36 m)	+30

Si vous souhaitez que le piège « voit » dans l'obscurité, vous devez impérativement choisir *vision lucide* ou lui ajouter *vision dans le noir* (ce sort limite la vision du piège à 18 mètres dans les ténèbres). L'invisibilité, les déguisements et les illusions capables de tromper le sort utilisé se jouent également du déclencheur visuel.

Contact. Le déclencheur par contact, qui active le piège lorsqu'on touche celui-ci, est l'un des plus simples à concevoir. Il peut être rattaché

physiquement à la partie du mécanisme qui inflige les dégâts (comme une aiguille qui jaillit d'une serrure) ou non. On crée un déclencheur par contact magique en ajoutant *alarme* au piège et en réduisant la zone d'effet pour qu'elle ne couvre que le point du déclencheur.

Minuté. Ce déclencheur active périodiquement le piège une fois un certain laps de temps écoulé. Une lame jaillissant d'un mur par une fissure tous les 4 rounds est un exemple de déclencheur à retardement.

Sort. Tous les pièges magiques disposent de ce type de déclencheur. Pour de plus amples informations sur les conditions de déclenchement, reportez-vous à la description du sort en question dans le *Manuel des joueurs*.

Remise en place

Cet élément fixe les conditions permettant de remettre en place le piège une fois qu'il a servi.

Aucune. À moins de reconstruire le piège, il n'y a aucun moyen de le déclencher de nouveau. Les pièges à sort en sont des exemples.

Réparation. Pour que le piège fonctionne de nouveau, il faut le réparer.

Manuelle. Pour que le piège fonctionne de nouveau, quelqu'un doit remettre en place ses éléments. La plupart des pièges mécaniques relèvent de ce type.

Automatique. Le piège est de nouveau fonctionnel, que ce soit à la suite de son utilisation ou après un certain temps.

Réparer et remettre en place les pièges mécaniques

Pour réparer un piège mécanique, il faut réussir un test d'Artisanat (fabrication de pièges) contre un DD égal au DD de création. Le coût des matières premières nécessaires est égal au cinquième de celles utilisées lors de la création du piège. Pour fixer le temps de travail requis, utilisez le mode calcul de la création, mais employez le coût des matières premières correspondant à une simple réparation.

Remettre un piège en place demande 1 minute environ (il suffit de remettre la trappe en place, de recharger l'arbalète dissimulée derrière le mur, ou de replacer l'aiguille empoisonnée dans la serrure). Pour les pièges plus complexes, fixez vous-même le temps nécessaire.

Moyen de contourner le piège (option)

Si le concepteur du piège souhaite avoir le moyen de le contourner après l'avoir créé ou posé, il doit songer à un mécanisme supplémentaire qui lui permettra de neutraliser son œuvre, du moins sur une base temporaire. Cela ne concerne que les pièges mécaniques. De leur côté, les pièges à sort incluent habituellement une forme d'accréditation qui permet au personnage de ne pas les déclencher.

Verrou. Pour venir à bout de ce verrou, il faut réussir un test de Crochetage (DD 30).

Loquet caché. Pour trouver le loquet, il faut réussir un test de Fouille (DD 25).

Verrou caché. Le verrou caché combine les caractéristiques décrites ci-dessus. Pour le trouver, il faut réussir un test de Fouille (DD 25), puis réussir un test de Crochetage (DD 30) pour en venir à bout.

DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage

Le concepteur d'un piège mécanique fixe le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage. Pour ce qui est des pièges magiques, la valeur de chaque DD dépend du sort de plus haut niveau utilisé.

Pièges mécaniques. Le DD de base des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 20. Le fait d'augmenter ou de réduire ces DD affecte le prix de base (voir Table 3-15) et peut en faire de même à l'égard du FP (voir Table 3-13).

Pièges magiques. Le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 25 + niveau du sort de plus haut niveau utilisé. Seuls les personnages dotés de l'aptitude de classe de sens des pièges peuvent se frotter à un test de Fouille ou de Désamorçage/sabotage visant un piège magique. Ces DD n'affectent pas le coût ou le FP du piège.

Bonus à l'attaque/DD du jet de sauvegarde

Généralement, les pièges effectuent un jet d'attaque ou obligent la cible à jouer un jet de sauvegarde. Parfois, ils profitent de ces deux options, ou d'aucune (voir *Ne m'en jamais*, page 20).

Fosses. Il s'agit de trous (dissimulés ou non) dans lesquels les personnages tombent avant de subir des dégâts. Une fosse n'effectue pas de jet d'attaque, mais il est possible de l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD fixé par le concepteur). Tombent dans cette catégorie d'autres pièges mécaniques proposant un jet de sauvegarde.

À l'intérieur d'un donjon, un trou dans le sol peut prendre trois formes : la fosse ouverte, la trappe ou le gouffre. Un tel obstacle oblige les aventuriers à le contourner ou à trouver le moyen de traverser. Cela se fait le plus souvent à l'aide des compétences Escalade ou Saut, mais aussi grâce à des moyens magiques.

Les fosses ouvertes ont surtout pour but de décourager les intrus, même si elles peuvent se révéler très dangereuses quand les personnages progressent dans la pénombre ou sont obligés de se battre à proximité.

Les trappes sont nettement plus dangereuses. Elles peuvent être découvertes à l'aide d'un test de Fouille (DD 20), mais seulement si le personnage de tête prend le temps d'examiner attentivement le sol. Si le PJ ne voit pas la trappe, celle-ci s'ouvre sous ses pieds et il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de tomber. S'il était en train de courir ou de se déplacer imprudemment, il perd automatiquement l'équilibre et tombe sans jet de sauvegarde.

Un tel piège fonctionne tout aussi bien avec une fosse couverte de paille, de feuilles ou d'un tapis, par exemple ; il n'est pas nécessaire qu'elle soit refermée par une trappe. Les trappes s'ouvrent généralement quand un poids suffisant appuie dessus (le plus souvent, entre 25 et 40 kilos). Les modèles les plus sournois se referment aussitôt après s'être ouverts, prêts à piéger la prochaine victime. Une variante de ce système bloque la trappe en position fermée une fois qu'un personnage est tombé dedans. Ouvrir une telle trappe est tout aussi difficile que d'ouvrir une porte (et encore le PJ piégé doit-il pouvoir l'atteindre). Si la trappe est montée sur ressort, un test de Force est nécessaire pour la maintenir ouverte (DD 13).

Fosses et trappes peuvent être encore plus redoutables selon ce que l'on trouve au fond : des pieux aiguisés, des monstres, un bain d'acide, de la lave ou même de l'eau (car même un excellent nageur finira par s'épuiser s'il n'a aucune prise où s'accrocher).

Si le fond du trou est hérissé de pieux, un aventurier ayant la malchance de tomber risque de s'empaler dessus. Les pieux sont souvent longs et effilés ; ils infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous

les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Naturellement, ces dégâts viennent en plus de ceux qui sont dus à la chute.

Il arrive que des monstres vivent au fond des fosses ou des trappes (les vases et les gelées, entre autres, ont remarqué que leurs proies venaient directement à elles pour peu qu'elles s'installent en un tel lieu). Tout monstre capable de tenir dans le trou peut avoir été placé là par le concepteur du piège, à moins qu'il ne soit tombé et qu'il n'ait pu remonter.

Dans ce cas, soit il n'est pas là depuis longtemps, soit quelqu'un le nourrit régulièrement. Si la fosse contient de l'eau, elle peut grouiller de piranhas ou autres poissons carnivores. Mais il va de soi que les meilleurs occupants d'une fosse ou d'une trappe sont les monstres qui n'ont jamais besoin de boire ou de manger (autrement dit, les mort-vivants et les créatures artificielles).

Qu'il soit d'origine mécanique ou magique, un piège placé au fond d'un trou peut être particulièrement mortel. Activé par l'arrivée brutale de sa victime, il l'agresse avant qu'elle n'ait eu le temps de se remettre de sa chute. Flèches propulsées par ressort, éruption de flammes, jets d'acide, glyphes de garde, symboles et sorts ou objets convoquant automatiquement des monstres sont souvent utilisés de cette façon.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges envoient des fléchettes, des flèches ou des lances en direction de ceux qui les déclenchent. Le concepteur fixe le bonus à l'attaque. Un piège d'attaque à distance peut être configuré pour reproduire les effets d'un arc composite doté d'un modificateur de Force élevé (voir page 115 du Manuel des Joueurs).

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges sont constitués de lames affûtées qui jaillissent des murs et de blocs de pierres qui tombent du plafond. Là encore, le concepteur fixe le bonus à l'attaque.

Dégâts/effets

Ceux qui déclenchent un piège en subissent les effets. Généralement, cela prend la forme d'un sort ou de dégâts. Cependant, certains pièges ont des effets spéciaux.

Fosses. Quand une créature tombe dans une fosse, elle subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de profondeur.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges infligent autant de dégâts que les munitions qu'ils exploitent. Par exemple, un piège qui tire des flèches d'arc long inflige 1d8 points de dégâts s'il réussit son jet d'attaque. Si le piège est affublé d'un modificateur de Force, il en bénéficie aux dégâts. Par exemple, un piège d'attaque à distance (bonus de For de +4) qui projette des épieux infligera 1d8+4 points de dégâts.



Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges infligent autant de dégâts que l'arme qu'ils « manient ». Dans le cas de la chute d'un bloc de pierre, choisissez le montant des dégâts contondants, mais n'oubliez pas ceux qui remettent le piège en place doivent remonter le rocher. Un piège d'attaque au corps à corps peut être affublé d'un bonus aux jets de dégâts, comme s'il disposait d'une valeur de Force importante.

Pièges à sort. Ces pièges reproduisent l'effet du sort en question (voir le *Manuel des Joueurs*). À l'instar de tous les sorts, un tel piège qui autorise un jet de sauvegarde affiche un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de caractéristique adéquat.

Pièges magiques à objet. Ces pièges reproduisent l'effet du sort inclus dans leur conception (voir le *Manuel des Joueurs*). Si le sort en question autorise un jet de sauvegarde, il affiche un DD égal à 10 + niveau du sort x 1,5. Certains sorts effectuent un jet d'attaque à la place.

Spécial. Certains pièges disposent de caractéristiques variées qui produisent des effets spéciaux, comme la noyade dans un corps d'eau ou un affaiblissement temporaire de caractéristique dû au poison. Les jets de sauvegarde et les dégâts dépendent du poison (voir Table 8-3, page 296) ou sont fixés par le concepteur.

Éléments divers des pièges

Certains pièges incluent des éléments qui les rendent beaucoup plus meurtriers. Les plus courants sont abordés ci-dessous.

Objet spécial. Les pièges mécaniques incorporent parfois des substances et autres éléments spéciaux, comme une sacoche immobilisante, un feu grégeois, une pierre à tonnerre, etc. Certains de ces objets reproduisent les effets de sorts. Par exemple, l'effet d'une sacoche immobilisante est semblable à celui d'un sort d'enchevêtrement, alors que l'effet d'une pierre à tonnerre est semblable à celui d'un sort de surdité. Si l'objet reproduit un effet magique, cela augmente son FP (voir la Table 3-13).

Gaz. Avec un piège au gaz, le danger réside dans le poison inhalé. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater ■ d'être à retardement (voir ci-dessous).

Liquide. Les pièges qui impliquent un risque de noyade (salle remplie d'eau ou sables mouvants) tombent dans cette catégorie. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater ■ d'être à retardement (voir ci-dessous).

Cibles multiples. Ce genre de piège affecte plusieurs cibles.

Ne rate jamais. Lorsque tous les murs d'un donjon bougent pour broyer un personnage, ses réflexes ne le sauveront pas. Un piège de ce type n'a pas de bonus à l'attaque et ne propose pas de jet de sauvegarde, mais il a un effet à retardement (voir ci-dessous). La plupart des pièges à liquide et au gaz relèvent de ce type.

Retardement. Un certain temps s'écoule entre le moment où le piège est déclenché et celui où il inflige des dégâts. Un piège qui ne rate jamais a toujours un effet à retardement.

Poison. Les pièges qui ont recours au poison sont beaucoup plus meurtriers que les autres, ce qui explique qu'ils aient un FP sensiblement plus élevé. Pour déterminer le modificateur au EP d'un poison donné, reportez-vous à la Table 3-13 (page 74). Seuls les poisons de blessure, de contact ou inhalés conviennent à ce type de piège.

Certains pièges, comme une table recouverte de poison de contact, infligent tout simplement les dégâts. D'autres, comme une flèche ou une épée

empoisonnées, infligent des dégâts à condition de réussir un jet d'attaque à distance ou au corps à corps.

Pieux. Les pieux situés au fond de fosses infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'em-paler sur 1d4 d'entre eux. Ils ne s'ajoutent pas aux dégâts moyens du piège (voir Dégâts moyens, page 25).

Fosse. Si le fond d'une fosse est occupé par autre chose que des pieux, mieux vaut considérer cela comme un piège à part (voir Pièges multiples, page 75) doté d'un déclencheur à espace qui s'active au moment de l'impact, comme un personnage qui fait une chute. Les possibilités de pièges à fosse incluent acide, monstres et eau.

Attaque de contact. Cet élément s'applique aux pièges qui ne nécessitent qu'une attaque de contact (à distance ou au corps à corps).

EXEMPLES DE PIÈGES

Les pièges qui suivent conviennent à la protection de donjons, de guildes commerciales ou de complexes militaires. Le coût donné pour les pièges mécaniques est le prix de vente. Pour les pièges magiques, il s'agit du coût en matières premières. Le niveau de lanceur de sorts et la classe correspondant aux sorts utilisés dans le cadre du piège sont fournies aux entrées, consacrées aux pièges à objet magiques et aux pièges à sort. Pour ce qui est des autres sorts utilisés (en guise de déclencheur, par exemple), le niveau de lanceur de sorts est le minimum nécessaire.

FP 1

Aiguille empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1 plus extrait de sanvert) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 1 300 po.

Bloc de pierre propulsé. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +5 corps à corps (4d6, bloc de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 500 po.

Chute de rocher. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 corps à corps (2d6, rocher) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 1 400 po.

Faux tranchante. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att +8 corps à corps (1d8/x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 1 700 po.

Fil tranchant en travers d'un couloir. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; pas de remise en place ; Att +10 corps à corps (2d6, fil) ; cibles multiples (première cible de chacune de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). Prix de vente : 400 po.

Flèche. FP 1 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +10 distance (1d6/x3, flèche) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 2 000 po.

Fléchette empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1d4 plus poison, dard) ; poison – tormentille, jet de Vigueur pour résister (DD 12), 0/1d4 Con plus 1d3 Sag) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 700 po.

Fosse camouflée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 1 800 po.

OPTION : DÉSAMORCER UN PIÈGE

Le personnage effectue donc un test de Désamorçage/sabotage contre le piège. En cas de réussite, que se passe-t-il ? Avec cette option, la réponse à cette question dépend du nombre de points que le personnage obtient au-dessus du DD. Reportez-vous alors à la ligne correspondant à la marge de réussite.

Résultat du test = DD +0-3. La prochaine fois que le déclencheur sera censé activer le piège, ce dernier ne fonctionnera pas. Après cela, il fonctionnera normalement et il faudra réussir un autre test de Désamorçage/sabotage pour le neutraliser de nouveau.

Résultat du test = DD +4-6. Le personnage a abîmé le mécanisme du piège. Il ne fonctionnera plus tant que personne ne l'aura remis en place. S'il

se remet en place tout seul, exploitez le résultat ci-dessous.

Résultat du test = DD +7-9. Le personnage a démolí le piège. Il ne fonctionnera plus tant que quelqu'un ne l'aura pas réparé via la compétence Artisanat (fabrication de pièges). Cette réparation coûte 1d8x10 % du coût de construction total du piège.

Résultat du test = DD +10 ou plus. Le personnage a démolí le piège (voir ci-dessus) ou a trouvé le moyen de le contourner. Dans ce dernier cas, cela lui permet de le passer sans le déclencher ou d'en éviter les effets, mais il demeure actif. Par exemple, un personnage qui réussit son test de Désamorçage/sabotage de 10 points au moins ouvrira un piège à ressort afin de le mettre hors d'état de nuire, ou remarquera la niche dans le mur qui le protégera du rocher qui tombe.

Fosse plus profonde. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 15) ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). *Prix de vente* : 1 300 po.

Lame dissimulée dans un mur. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Art +10 corps à corps (2d4/x4, faux) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 2 500 po.

Lance. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Art +12 distance (1d8/x3, lance) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : portée max. de 60 m, cible déterminée au hasard parmi celles qui sont sur le chemin de la lance. *Prix de vente* : 1 200 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison fluide cervical de charognard rampant ; jet de Vigueur pour résister (DD 13) ; paralysie/0 ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 900 po.

Pont-levis. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Art +10 corps à corps (3d6) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Note* : les dégâts ne s'appliquent qu'à ceux qui se trouvent sous le pont-levis. Ce dernier bloque le passage. *Prix de vente* : 1 400 po.

Volée de fléchettes. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Art +10 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d4 fléchettes par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 500 po.

FP 2

Aiguille empoisonnée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; verrou permet de contourner (Crochetage, DD 30) ; Art +17 corps à corps (1 plus poison, aiguille) ; poison – ajonc à feuilles bleues, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1 Con/Inconscience ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente* : 4 720 po.

Blessure légère. FP 2 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – blessure légère, prêtre de niveau 1, 1d8+1, jet de Volonté (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

Boîte de moisissure brune. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact (ouverture de la boîte) ; remise en place automatique ; aura de froid de 1,50 m (3d6 non-létaux, froid) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 3 000 po.

Briques tombant du plafond. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; Art +12 corps à corps (2d6, briques) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 2 400 po.

Chaîne en travers d'un couloir. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; de remise en place automatique ; pièges multiples (croc-en-jambe et attaque au corps à corps) ; Art +15 corps à corps (croc-en-jambe), Art +15 corps à corps (2d4+2, chaîne à pointes) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 3 800 po.

Note. Ce piège est en fait constitué de deux pièges de FP 1 (le premier effectue un croc-en-jambe et le second porte une attaque à l'aide de la chaîne à pointes. Si l'attaque de croc-en-jambe est couronnée de succès, l'attaque de chaîne à pointes bénéficie d'un bonus de +4 car l'adversaire est alors à terre.

Fosse. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 2 000 po.

Fosse bien camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 4 400 po.

Fosse camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 3 400 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Art +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 1 600 po.

Grand filet. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Art +5 corps à corps (voir note) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note* : les personnages situés dans un espace de 3 m x 3 m sont agrippés par le filet (For 18) s'ils échouent un jet de Réflexes (DD 14). *Prix de vente* : 3 000 po.

Javeline. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Art +16 distance (1d6+4, javeline) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 4 800 po.

Mains brûlantes. FP 2 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – mains brûlantes, magicien de niveau 1, 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

FP 3

Baiser de la goutte. FP 3 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – baiser de la goutte, magicien de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 000 po, 280 PX.

Balancier fixé au plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; Art +15 corps à corps (1d12+8/x3, grande hache) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Prix de vente* : 14 100 po.

Chute de pierres depuis le plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Art +10 corps à corps (4d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 5 400 po.

Flèche acide de Melf. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; Art +2 contact à distance ; effet magique – flèche acide de Melf, magicien de niveau 3, 2d4 acide/round pendant 2 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 000 po, 280 PX.

Flèche empoisonnée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; verrou permet de contourner (Crochetage, DD 30) ; Art +12 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de scorpion monstrueux de taille C, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1d4 Con/1d4 Con ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 2 900 po.

Fosse. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 3 000 po.

Fosse camouflée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 11 m de profondeur (3d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente* : 4 800 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Art +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 3 600 po.

Imprécation à extension d'effet. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (détection du Bien) ; remise en place automatique ; effet magique – imprécation à extension de durée, prêtre de niveau 3, jet de Volonté (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 500 po, 280 PX.

Mains brûlantes. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – mains brûlantes, magicien de niveau 5, 5d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 2 500 po, 200 PX.

Piège à feu. FP 3 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – piège à feu, druide de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 85 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Volée d'aiguilles. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +20 distance (2d4) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 5 400 po.

FP 4

Aiguille empoisonnée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +15 distance (1d4+4 plus poison, dard) ; cibles multiples (1 dard par cible située dans une zone de 3 m x 3 m) ; poison – venin de mille-pattes monstrueux de taille R, jet de Vigreur (DD 10) pour résister, 1d2 Dex/1d2 Dex ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 12 090 po.

Colonne qui s'effondre. FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise en place ; Att +15 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24). Prix de vente : 8 800 po.

Éclair. FP 4 ; objet magique ; déclencheur à proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – éclair, magicien de niveau 5, 5d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 7 500 po, 600 PX.

Faux dissimulée dans un mur. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att +20 corps à corps (2d4+8/x4, faux) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 17 200 po.

Fosse. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 4 000 po.

Fosse camouflée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). Prix de vente : 6 800 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 4 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – glyphe de garde (explosif), prêtre de niveau 5, 2d8 acide, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 350 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Gouffre hérissé de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 7 200 po.

Malédiction. FP 4 ; objet magique ; déclencheur par contact (détection du Chaos) ; remise en place automatique ; effet magique – malédiction, prêtre de niveau 5, jet de Volonté (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 1 000 po, 640 PX.

Salle remplie d'eau. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (5 rounds) ; liquide ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). Prix de vente : 11 200 po.

Sceau du serpent. FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – sceau du serpent, magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 650 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

FP 5

Assassin imaginaire. FP 5 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme couvrant l'ensemble de la pièce) ; remise en place automatique ; effet magique – assassin imaginaire, magicien de niveau 7, jet de Volonté (DD 16) pour dévoiler et jet de Vigreur (DD 16) pour effet partiel ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). Coût : 14 000 po, 1 120 PX.

Boule de feu. FP 5 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – boule de feu, magicien de niveau 8, 8d6 feu, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 12 000 po, 960 PX.

Cendres d'ungol. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; poison – cendres d'ungol, jet de Vigreur (DD 15) pour résister, 1 Cha/1d6 Cha plus diminution permanente de 1 Cha ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 9 000 po.

Chute d'un bloc de pierre. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +15 corps à corps (6d6) ; cibles multiples (frappe tous les personnages situés dans les 2 cases adjacentes visées) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 15 000 po.

Fosse. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 5 000 po.

Fosse camouflée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). Prix de vente : 8 500 po.

Fosse hérissée de pieux. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+4 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 13 500 po.

Fosse hérissée de pieux (24 m de profondeur). FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 5 000 po.

Piège à feu. FP 5 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – piège à feu, magicien de niveau 7, 1d4+7 feu, jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). Coût : 305 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Pieux empoisonnés dans les murs. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +16 corps à corps (1d8+4 plus poison, pieu) ; cibles multiples (cible la plus proche dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; poison – venin d'araignée monstrueux de taille M, jet de Vigreur (DD 12) pour résister, 1d4 For/1d4 For ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). Prix de vente : 12 650 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – nitharite, jet de Vigreur (DD 13) pour résister, 0/3d6 Con ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 9 650 po.

Salle inondée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque nécessaire (voir note ci-dessous) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Note : la pièce est inondée en 4 rounds (voir La Noyade, page 303). Prix de vente : 17 500 po.

Statue de bourreau animée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att +16 distance (1d12+8/x3, grande hache) ; cibles multiples (les deux bras attaquent) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 22 500 po.

Volée de fléchettes. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d8 fléchettes par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 18 000 po.

FP 6

Chute de pieux depuis le plafond. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +20 corps à corps (6d6, pieux) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 21 600 po.

Colonne de feu. FP 6 ; objet magique ; déclencheur de proximité (détection de la magie) ; remise en place automatique ; effet magique – colonne de feu, prêtre de

niveau 9, 9d6 feu, jet de Réflexes (DD 17) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30). Coût : 22 750 po, 1 820 PX.

Éclair. FP 6 ; objet magique ; déclencheur à proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – éclair, magicien de niveau 10, 10d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 15 000 po, 1 200 PX.

Flèche empoisonnée. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +14 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de wivre, jet de Vigueur (DD 17) pour résister, 2d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 17 400 po.

Fosse hérissée de pieux (30 m de profondeur). FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 6 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 6 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – glyphe de garde (explosif), prêtre de niveau 16, 8d8 son, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). Coût : 680 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

Gouffre. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 28 200 po.

Lames empoisonnées tourbillonnantes. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; Att +10 corps à corps (1d4+4/19–20 plus poison, dague) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For ; cibles multiples (une cible dans chacune des 3 cases de 1,50 m chosies) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 30 200 po.

Mur conçu pour s'effondrer. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; pas de remise en place ; Att +20 corps à corps (8d6, blocs de pierre) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 15 000 po.

Salle rétrécissante. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; murs mouvants (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (4 rounds) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 25 200 po.

Volée de lances. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place via réparation ; Att +21 distance (1d8, lance) ; cibles multiples (tire 1d6 lances par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 31 200 po.

FP 7
Barrière de lames. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – barrière de lames, prêtre de niveau 11, 11d6 tranchants, jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). Coût : 33 000 po, 2 640 PX.

Brume acide. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – brume acide, magicien de niveau 11, 2d6/round acide pendant 11 rounds ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). Coût : 33 000 po, 2 640 PX.

Convocation de monstres VI. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; pas de remise en place ; effet magique – convocation de monstres VI, magicien de niveau 11 ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). Coût : 3 300 po, 264 PX.

Éclair multiple. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – éclair multiple, magicien de niveau 11, 11d6 électricité à la cible la plus proche plus 5d6 électricité à 11 cibles supplémentaires max., jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). Coût : 33 000 po, 2 640 PX.

Fosse bien camouflée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans

2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 24 500 po.

Salle remplie d'eau. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; eau ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 21 000 po.

Serrure empoisonnée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur par contact (attaquant) ; pas de remise en place ; poison – bile de dragon, jet de Vigueur (DD 26) pour résister, 3d6 For/0 ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 11 300 po.

Tentacules noirs d'Evard. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; pas de remise en place ; effet magique – tentacules noirs d'Evard, magicien de niveau 7, 1d4+7 tentacules, Att +7 corps à corps (1d6+4, tentacule) ; cibles multiples (jusqu'à 6 tentacules par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). Coût : 1 400 po, 112 PX.

Vapeurs d'orth brûlé. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; poison – vapeurs d'orth brûlé, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1 Con (diminution permanente)/3d6 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). Prix de vente : 17 500 po.

Volée de flèches empoisonnées. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1 plus poison, dard) ; poison – extrait de sanvert, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 Con ; cibles multiples (tire 1d8 dards par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 33 000 po.

FP 8
Brume de folie. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; poison – brume de folie, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1d4 Sag/2d6 Sag ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 23 900 po.

Destruction. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – destruction, prêtre de niveau 13, jet de Vigueur (DD 20) pour 10d6 dégâts ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 45 500 po, 3 640 PX.

Faux empoisonnée dissimulée dans un mur. FP 6 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +16 corps à corps (2d4+8 plus poison, faux) ; poison – mortelame, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 31 400 po.

Flèche acide de Melf. FP 8 ; objet magique ; déclencheur visuel (vision lucide) ; remise en place automatique ; pièges multiples (2 sorts de flèche acide de Melf) ; Att +9 contact à distance et +9 distance ; effet magique – flèche acide de Melf, magicien de niveau 18, 2d4 acide/round pendant 7 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). Coût : 83 500 po, 4 680 PX.

Fosse bien camouflée. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 11 000 po.

Inversion de la gravité. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme, zone de 3 m de côté) ; remise en place automatique ; effet magique – inversion de la gravité, magicien de niveau 13, 6d6 chute (en tombant de 18 m de haut à la fin du sort), jet de Réflexes (DD 20) pour annuler les dégâts ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 45 500 po, 3 640 PX.

Mot de pouvoir étourdissant. FP 8 ; objet magique ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet magique – mot de pouvoir étourdissant, magicien de niveau 13 ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 4 550 po, 364 PX.

Parole du Chaos. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (détection de la Loi) ; remise en place automatique ; effet magique – parole du Chaos, prêtre de niveau 13 ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 46 000 po, 3 680 PX.

Rayons prismatiques. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – rayons prismatiques, magicien de niveau 13, jet de Réflexes, Vigueur ou Volonté (DD 20) selon l'effet ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 45 500 po, 3 640 PX.

Tremblement de terre. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – *tremblement de terre*, prêtre de niveau 13, rayon de 19,50 m, jet de Réflexes (DD 15 ou DD 20 selon le terrain) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 45 500 po, 3 640 PX.

Note. Ce piège est constitué de deux sorts de *flèche acide de Melf* (FP 6) qui tirent simultanément, en exploitant le même déclencheur et la même remise en place.

FP 9

Gouffre. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 40 500 po.

Gouffre hérissé de pieux empoisonnés. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de guêpe géante, jet de Vigueur (DD 14) pour résister, 1d6 Dex/1d6 Dex ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 11 910 po.

Nuage incendiaire. FP 9 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – *nuage incendiaire*, magicien de niveau 15, 4d6/round pendant 15 rounds, jet de Réflexes (DD 22) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33). Coût : 60 000 po, 4 800 PX.

Plafond descendant. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; plafond descendant (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). Prix de vente : 12 600 po.

Poignée de tiroir enduite d'un poison de contact. FP 9 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – extrait de lotus noir, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 3d6 Con/3d6 Con ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). Prix de vente : 21 600 po.

FP 10

Absorption d'énergie. FP 10 ; objet magique ; déclencheur visuel (vision lucide) ; remise en place automatique ; Att +8 contact à distance ; effet magique – *absorption d'énergie*, magicien de niveau 17, 2d4 niveaux négatifs pendant 24 heures, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). Coût : 124 000 po, 7 920 PX.

Cage de force et convocation de monstres VII. FP 10 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; pièges multiples (un piège de cage de force et un piège de convocation de monstres VII qui appelle un hamatula ; effet magique – *cage de force*, magicien de niveau 13 ; effet magique – *convocation de monstres VII*, magicien de niveau 13, hamatula ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). Coût : 241 000 po, 2 280 PX.

Fosse hérissée de pieux empoisonnés. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For ; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 19 700 po.

Murs mouvants. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque requis (18d6, écrasement) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). Prix de vente : 25 000 po.

Plainte d'outre-tombe. FP 10 ; objet magique ; déclencheur de proximité (alarme) ; remise en place automatique ; effet magique – *plainte d'outre-tombe*, magicien de niveau 17, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler ; cibles multiples (jusqu'à 17 créatures) ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). Coût : 26 500 po, 6 120 PX.

Salle rétrécissant. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; murs mouvants (16d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 29 000 po.

Note. Ce piège est en fait un piège de FP 8 qui crée une cage de force et un autre, également de FP 8, qui convoque un hamatula dans la même zone. Ces effets sont indépendants l'un de l'autre.

CONCEPTION D'UN PIÈGE

Les pièges ont toujours fait partie de l'arsenal du MD. En utilisant la compétence Artisanat (fabrication de pièges), les personnages joueurs peuvent concevoir des pièges visant à renforcer la défense de forteresse ou de leur repaire. Si l'un de vos joueurs souhaite que son personnage conçoive et construise un piège précis (et si l'idée vous convient), entamez le processus décrit dans la partie qui suit.

Évidemment, rien ne vous empêche d'utiliser ces règles pour concevoir les pièges qui se refermeront sur les PJ les plus imprudents.

Pièges mécaniques. La conception d'un piège mécanique est plus simple pour le MD que pour un personnage joueur, car vous n'avez pas à

TABLE 3-13 : MODIFICATEURS AU FP
DES PIÈGES MÉCANIQUES

Élément	Modificateur au FP
DD du test de Fouille	
15 ou moins	-1
25-29	+1
30 ou plus	+2
DD du test de Désamorçage/sabotage	
15 ou moins	-1
25-29	+1
30 ou plus	+2
DD du jet de Réflexes (fosses et autres pièges proposant un jet de sauvegarde)	
15 ou moins	-1
16-24	—
25-29	+1
30 ou plus	+2
Bonus à l'attaque	
+0 ou moins	-2
+1 à +5	-1
+6 à +14	—
+15 à +19	+1
+20 à +24	+2
Dégâts/effet	
Dégâts moyens	+1/7 points*
Éléments divers	
Attaque de contact	+1
Cibles multiples	+1 (ou 0 si ne rate jamais)
Liquide	+5
Objet spécial	Niveau du sort limité
Pieux (de fosse)	+1
Poison	FP du poison (voir ci-dessous)
Ajonc à feuilles bleues	+1
Bile de dragon	+6
Brume de folie	+4
Cendres d'ungol	+3
Essence d'ombre	+3
Extrait de lotus noir	+8
Extrait de sarvert	+1
Fluide cervical de...	+1
Charognard rampant	de taille G
Mortelame	+5
Nitharite	+4
Pâte de malys	+3
Retardement, 1 round	+3
Retardement, 2 rounds	+2
Retardement, 3 rounds	+1
Retardement, 4 rounds ou plus	-1
Poudre d'assonne	+3
Terrinave	+5
Tormentille	+1
Vapeurs d'othur brûlé	+6
Venin d'araignée de taille M	+2
Venin de guêpe géante	+3
Venin de mille-pattes de taille P	+1
Venin de scorpion	+3
Venin de ver pourpre	+4
Venin de vipère à tête noire	+1
Venin de wiverne	+5

* Arrondir au multiple de 7 le plus proche (arrondir à l'entier supérieur pour une moyenne qui se situe exactement entre deux nombres). Par exemple, un piège qui inflige 2d8 points de dégâts (une moyenne de 9 points) est arrondi à 7, alors qu'un piège qui inflige 3d6 points de dégâts (une moyenne de 10,5 points) est arrondi à 14.

vous soucier de contraintes telles qu'effectuer des tests d'Artisanat (fabrication de pièges) ou la disponibilité des fonds nécessaires. Contentez-vous de choisir les éléments que vous souhaitez associer au piège et d'ajouter les ajustements correspondant au facteur de puissance (voir Table 3-13) pour parvenir au FP final du piège.

Pièges mécaniques conçus par des PJ. Si un personnage joueur souhaite concevoir et construire un piège mécanique (et si le concept vous convient), la première étape consiste à décrire son idée. Assignez-lui les éléments adéquats, ajustez le coût en conséquence, puis dites au joueur combien lui coûtera la conception de son piège. Par la suite, il pourra revoir certains éléments à la baisse ou à la hausse, ce qui réduira ou augmentera le coût. Lorsque tout le monde est d'accord, déterminez le FP du piège, puis riez-en le DD du test d'Artisanat (fabrication des pièges) que le personnage doit effectuer.

Pièges magiques. Là encore, choisissez les éléments qui vous conviennent et déterminez le FP du piège qui en résulte (voir la Table 3-14).

Pièges magiques conçus par des PJ. Si un personnage joueur souhaite concevoir et construire un piège magique, il lui faut posséder le don Création d'objets merveilleux. En outre, il doit être capable de lancer le ou les sorts que requiert le piège, sans quoi il lui faut louer les services d'un PNJ qui s'en chargera pour lui (voir *Sorts lancés par des PNJ*, page 107). Lorsque tout le monde est d'accord, déterminez le coût des matières premières et le FP du piège.

Facteur de puissance d'un piège

Pour calculer le facteur de puissance d'un piège, ajoutez tous les modificateurs de FP (voir la Table 3-13 pour les pièges mécaniques et la Table 3-14 pour les pièges magiques) au FP de base.

Piège mécanique. Le FP de base d'un piège mécanique est égal à 0. Si son FP final est toujours égal à 0, ajoutez-lui des éléments jusqu'à ce que le FP s'élève à 1 au moins.

Piège magique. Pour un piège à sort ou à objet magique, le FP de base est égal à 1. C'est le sort du plus haut niveau qui modifie le FP (voir la Table 3-14).

Dégâts moyens. Si le piège à sort ou à objet magique inflige des points de dégâts, calculez les dégâts moyens et arrondissez cette valeur au multiple de 7 le plus proche. Utilisez cette valeur pour ajuster le facteur de puissance du piège, comme le montrent les Tables 3-13 et 3-14. Les dégâts dus au poison ou aux pieux ne comptent pas, à l'inverse de ceux qui découlent d'une valeur de Force élevée ou d'attaques multiples. Par exemple, si le piège lance 1d4 fléchettes sur chaque cible, les dégâts moyens correspondent au nombre moyen de dards x les dégâts moyens de chacun, le tout arrondi au multiple de 7 le plus proche, c'est-à-dire à 2,5 dards x 2,5 points de dégâts = 6,25 points que l'on arrondit à 7.

Pour ce qui est des pièges magiques, seul un modificateur s'applique au FP : le niveau du sort du plus haut niveau utilisé lors de la conception, ou les dégâts moyens (choisir le plus élevé).

Pièges multiples. Si le piège est en fait constitué de plusieurs pièges qui affectent la même zone à peu de choses près, déterminez le FP de chacun séparément.

Pièges multiples interdépendants. Si un piège dépend du bon fonctionnement d'un autre, (par exemple, si on peut éviter le second en n'étant pas victime du premier), il faut les considérer comme des pièges séparés.

Pièges multiples indépendants. Si plusieurs pièges agissent indépendamment (si le fonctionnement de l'un n'affecte pas celui de l'autre), utilisez leurs FP pour déterminer le niveau de rencontre comme s'il s'agissait de monstres (voir la Table 3-1, page 49). Le niveau de rencontre ainsi obtenu correspond au FP des pièges combinés.

TABLE 3-14 : MODIFICATEURS AU FP DES PIÈGES MAGIQUES

Élément	Modificateur au FP
Sort du plus haut niveau	+ niveau du sort OU +1 tous les 7 points de dégâts moyens par round*

* Voir la note de la Table 3-13.

Coût d'un piège mécanique

Le coût de base d'un piège mécanique est de 1 000 po. Appliquez les modificateurs issus de la Table 3-15 pour obtenir le coût de base modifié.

Le coût final est égal à (coût de base modifié x facteur de puissance) + coûts supplémentaires. Le coût minimum d'un tel piège est égal à FP x 100 po.

TABLE 3-15 : MODIFICATEURS AU COÛT DES PIÈGES

MÉCANIQUES

Élément	Modificateur au coût
Type de déclencheur	
Contact	—
Contact (attendant)	-100 po
Espace	—
Proximité	+1 000 po
Minuté	+1 000 po
Remise en place	
Pas de remise en place	-500 po
Réparation	-200 po
Manuelle	—
Automatique	+500 po (ou 0 si le piège possède un déclencheur minuté)
Moyen de contourner	
Loquet caché	+200 po (Fouille, DD 25)
Verrou	+100 po (Crochetage, DD 30)
Verrou caché	+300 po (Crochetage DD 30, Fouille DD 25)
DD du test de Fouille	
19 ou moins	-100 po x (20 - DD)
20	—
21 ou plus	+200 po x (DD - 20)
DD du test de Désamorçage/sabotage	
19 ou moins	-100 po x (20 - DD)
20	—
21 ou plus	+200 po x (DD - 20)
DD du jet de Réflexes (fosses et pièges dépendant d'un jet de sauvegarde)	
19 ou moins	-100 po x (20 - DD)
20	—
21 ou plus	+300 po x (DD - 20)
Bonus à l'attaque (pièges d'attaque à distance ou de corps à corps)	
+9 ou moins	-100 po x (10 - bonus)
+10	—
+11 ou plus	+200 po x (bonus - 10)
Bonus aux dégâts	
Modificateur de Force élevé (attaques à distance)	+100 po x bonus (max. +4)
Modificateur de Force élevé (attaques au corps à corps)	+100 po x bonus (max. +8)
Éléments divers	
Ne rate jamais	+1 000 po
Poison	Coût du poison* (voir la Table 8-3, page 296)
Objet spécial	Coût de l'objet* (voir la Table 7-8, page 127 du Manuel des Jumeurs)

* Multipliez le coût par 20 si le piège bénéficie d'une remise en place automatique.

TABLE 3-16 : MODIFICATEURS AU COÛT DES PIÈGES

MAGIQUES

Élément	Modificateur au coût
Sort alarme en guise de déclencheur	—
Piège à usage unique	
Chaque sort utilisé dans le piège	+50 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, +4 PX x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort
Composantes matérielles	+ coût des composantes matérielles
PX	+ total de PX x 5 po
Piège à remise en place automatique	
Chaque sort utilisé dans le piège	+500 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, +40 PX x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort
Composantes matérielles	+ coût des composantes matérielles x 100 po
PX	+ total de PX x 500 po

Une fois le coût de base modifié multiplié par le facteur de puissance, ajoutez la valeur des objets spéciaux et poisons incorporés au piège. Si le piège bénéficie de l'un de ces éléments et si sa remise en place est automatique, multipliez le coût du poison ou de l'objet spécial par 20 pour ce qui est des doses nécessaires.

Pièges multiples. Si le piège est constitué de plusieurs pièges attenants, déterminez le coût final de chacun séparément, puis faites la somme des valeurs obtenues. Cela vaut pour les pièges indépendants et interdépendants (voir ci-dessus).

Coût d'un piège à objet magique

Pour créer un piège à objet magique, il faut sacrifier des points d'expérience et dépenser des pièces d'or, puis louer les services d'un lanceur de sorts. La Table 3-16 répertorie tous les coûts. Si le piège bénéficie de plusieurs sorts (par exemple, un déclencheur visuel ou sonore en plus de l'effet magique principal), le concepteur doit les payer tous (à l'exception du sort *alarme*, qui est gratuit à moins qu'il ne soit lancé par un PNJ ; voir ci-dessous).

Les coûts issus de la Table 3-16 partent du principe que le concepteur lance lui-même les sorts nécessaires (ou qu'un autre PJ le fait gracieusement). S'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts, reportez-vous à la Table 7-8, page 129 du *Manuel des Joueurs*.

Le temps de création d'un piège à objet magique est égal à 1 jour par tranche de 500 po de son coût.

Coût d'un piège à objet magique

Un piège à objet magique n'a un coût que s'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts pour le jeter. Reportez-vous à la Table 7-8, page 129 du *Manuel des Joueurs*.

DD du test d'Artisanat des pièges mécaniques

Une fois que vous avez calculé le facteur de puissance du piège qu'un PJ souhaite concevoir et construire, déterminez le DD du test d'Artisanat (fabrication de pièges) en vous reportant à la table ci-dessous.

FP du piège	DD de base du test d'Artisanat (fabrication de pièges)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Éléments supplémentaires	Modificateur au test d'Artisanat (fabrication de pièges)
Déclencheur de proximité	+5
Remise en place automatique	+5

Effectuer les tests. Pour déterminer les progrès hebdomadaires réalisés sur la conception du piège, le personnage effectue un test d'Artisanat (fabrication de pièges). Pour de plus amples informations sur ce type de test, reportez-vous à la page 68 du *Manuel des Joueurs*.

L'ÉCOLOGIE DU DONJON

Le donjon habité constitue un type d'environnement à part entière. Les créatures qui y résident ont besoin de manger, de boire, de respirer et de dormir, comme toutes celles qui vivent en forêt ou dans les plaines. De la même manière, les prédateurs ont besoin de proies.

Les occupants du donjon doivent pouvoir se déplacer. Les portes fermées à clef, ou tout simplement celles qui ne peuvent s'ouvrir qu'à l'aide de mains, interdisent certaines parties du donjon à la plupart des créatures non humanoïdes.

Prenez ces facteurs en compte quand vous créez un donjon que vous souhaitez crédible. Si votre environnement ne repose sur aucune logique, les aventuriers ne pourront pas se fier à leurs facultés de raisonnement. Par exemple, s'ils trouvent un bassin d'eau potable, ils doivent pouvoir en conclure que beaucoup de créatures du donjon viennent s'y désaltérer. Cela leur permettra par exemple de préparer une embuscade dans le but de surprendre le monstre qui les intéresse. Les détails illogiques (par exemple, de nombreuses portes fermées alors que les occupants sont incapables de les ouvrir) nuisent à la crédibilité d'un donjon.

LES ANIMAUX

Les donjons ne sont pas occupés que par des monstres ; d'autres créatures y habitent également.

Vermine rampante. Insectes, araignées, asticots et vers de terre en tout genre occupent les endroits les plus reculés du donjon. Ils ne constituent pas une véritable menace, mais servent de nourriture aux prédateurs et charognards du complexe (qui, eux, peuvent représenter un danger pour les aventuriers).

Rats. Les rats sont vitaux à la chaîne alimentaire du donjon, puisqu'ils servent de proie de base pour la plupart des prédateurs. Ils peuvent être dangereux quand on les rencontre en groupe important.

Chauves-souris. Tout comme les rats, les chauves-souris abondent dans les donjons bénéficiant d'un accès direct à l'air libre. Elles ne sont pas vraiment menaçantes, mais si on les rencontre en groupe, elles restreignent le champ de vision et gênent les mouvements (surtout ceux, très précis, qui sont nécessaires pour jeter des sorts).

Autres animaux. Aussi étrange que cela puisse paraître, des animaux de toute taille (depuis les blaireaux et fouines jusqu'aux ours ou gorilles) peuvent s'installer de manière temporaire ou permanente à l'intérieur d'un donjon. Les prédateurs tels que les tigres, les loups ou les serpents arrivent souvent là en suivant leurs proies et décident de rester sur place. Les races des profondeurs évoquent également parfois d'immenses cavernes occupées par des milliers d'oiseaux. Et, comme de bien entendu, les cours d'eau et lacs souterrains regorgent de poissons, mammifères aquatiques et autres reptiles.

Au fil des générations, les animaux ont acquis la vision dans le noir, avantage naturel leur permettant de survivre dans un tel environnement. Ils vivent désormais très bien dans leur monde étriqué de cavernes et de galeries. Ils se nourrissent de moisissures ou de champignons, quand ils ne se chassent pas entre eux. En raison de l'absence totale de lumière, nombre d'espèces sont devenues albinos, les autres acquérant une couleur noire afin de mieux se fondre dans l'obscurité.

Champignons, moisissures et limons

Les thallophytes (ordre végétal comprenant entre autres les champignons, algues et autres lichens) abondent dans les recoins humides des donjons. Si certains sont des monstres (voir le *Manuel des Monstres*), la plupart sont juste des plantes microscopiques plus ou moins comestibles (certaines espèces étant vénéneuses). Pour ce qui est de l'effet que les sorts ont sur eux, champignons, moisissures, algues et lichens sont considérés comme des plantes. De même que les pièges, les thallophytes non monstrueux mais dangereux ont un FR, et les aventuriers qui arrivent à les vaincre gagnent les FX correspondants.

Une forme de vase organique luisante recouvre presque tout ce qui reste humide et dans le noir trop longtemps. Ce genre de vase, quoique repoussant, est inoffensif.

Moisissures et champignons abondent dans les lieux sombres, frais et humides. La plupart sont inoffensifs, mais certains peuvent s'avérer redoutables. La majorité des espèces de champignons (vesses-de-loup, levures et autres végétaux bulbeux, fibreux ou plats) poussent dans les donjons, et certains sont comestibles (même s'ils sont souvent peu appétissants et si leur goût est pour le moins étrange).

Limon vert (FP 4). Une vase luisante recouvre peu à peu tout ce qui reste trop longtemps dans le noir et l'humidité, et le limon vert en est une variété extrêmement dangereuse, puisqu'il dévore la chair et les matières organiques avec lesquelles il est en contact (il peut même dissoudre le métal). Vert vif, luisant et collant, il s'accroche par plaques aux murs, sol et plafond, se reproduisant au fur et à mesure qu'il ingère des matières organiques. Il se laisse tomber quand il détecte des mouvements (et donc une nourriture potentielle) en dessous de lui.

Une plaque de limon vert (1,50 m x 1,50 m) dévore la chair de sa proie en lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution par round. Lors du premier round, il est possible de détacher le limon en raclant l'endroit où il est tombé (ce qui a de fortes chances de détruire l'objet utilisé pour ce faire), mais par la suite, on ne peut s'en débarrasser qu'en le brûlant, en le gelant ou en l'excisant, ce qui inflige les dégâts correspondants à la victime. Tout ce qui inflige des dégâts de feu ou de froid, la lumière du soleil et le sort *guérison des maladies* détruisent une plaque de limon vert. Ce dépôt organique inflige 2d6 points de dégâts par round au métal et au bois (on ne tient pas compte de la solidité du métal, celle du bois, elle, étant comptabilisée normalement). Par contre, il ne fait aucun mal à la pierre.

Les nains considèrent le limon vert comme l'un des pires risques des profondeurs. C'est pour cette raison qu'ils désinfectent systématiquement par le feu toute nouvelle galerie qu'ils creusent. « Et il faut faire preuve d'une grande minutie, aiment-ils à dire, sans quoi cette saleté finit toujours par revenir ».

Moississure jaune (FP 6). Lorsqu'on la dérange, un pan de 1,50 m x 1,50 m de cette moississure laisse échapper un nuage de spores vénéneuses. Toutes les créatures distantes de moins de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute après le premier, pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution supplémentaires (même les créatures ayant réussi leur premier jet de sauvegarde doivent effectuer le second). La moississure jaune est détruite par le feu et la lumière du jour la met en sommeil.

Moississure brune (FP 2). Cette moississure se nourrit de chaleur, qu'elle vole à tout ce qui l'entoure. Chaque plaque mesure généralement 1,50 mètre de diamètre, et il fait toujours froid dans un rayon de 9 mètres de celle-ci. Les créatures vivantes distantes de moins de 1,50 mètre subissent, chaque round, 3d6 points de dégâts de froid non-létaux. Si des flammes approchent à moins de 1,50 mètre de la plaque, celle-ci double aussitôt de volume. Le froid magique, comme celui qui est généré par le sort *cône de froid*, détruit instantanément la moississure.

Champignons phosphorescents (pas de FP). Ces étranges champignons souterrains poussent par plaques et ressemblent à de petits arbustes ratatinés. Les drows cultivent ces champignons, qu'ils mangent et utilisent comme source de lumière. En effet, ils émettent une lueur violette éclairant les cavernes et galeries qu'ils occupent (équivalent d'une bougie). De rares plaques offrent une luminosité égale à celle que procure une torche.

LES MONSTRES ERRANTS

Tandis que les aventuriers explorent le donjon, leurs torches attirent des belerres sanguinaires affamées, qui viennent aussitôt voir s'il y a quelque chose à manger près de la lumière. À l'étage suivant, un charognard rampant remarque les personnages et décide de les suivre sans se faire repérer. Dès qu'il entend des bruits de combat, il approche rapidement pour tenter de s'emparer d'un PJ blessé ou hors de combat. Au cours d'une autre expédition, les personnages rencontrent un autre groupe d'aventuriers. Si les deux groupes parviennent à s'entendre, ils pourront s'échanger des informations ou des objets, et peut-être même poursuivre leur mission ensemble. Ceci dit, la rencontre peut également dégénérer. Les monstres errants sont source d'action et rendent les aventures moins prévisibles.

Jets de monstres errants

Chaque fois que les personnages explorent un donjon, effectuez des jets de monstres errants pour déterminer s'ils rencontrent des créatures de passage. Comme expliqué ci-dessus, les monstres errants rendent le donjon moins prévisible, et ce n'est pas leur seul intérêt : ils encouragent également les aventuriers à ne pas rester trop longtemps au même endroit et à ne pas faire de bruit inutilement. C'est à vous de décider quand vous souhaitez voir apparaître un monstre errant. En règle générale, cela a 10 % de chances de se produire lorsque certaines conditions sont réunies.

Au bout d'un certain laps de temps. Un jet de monstres errants par heure constitue la moyenne, mais vous pouvez en jouer d'autres dans les zones plus peuplées (sans toutefois dépasser un jet toutes les 10 minutes). Si vous n'avez pas pour habitude de noter précisément le passage du temps quand les aventuriers se trouvent à l'intérieur du donjon, contentez-vous d'effectuer un jet de monstres errants chaque fois que les PJ accomplissent une action exigeant du temps (comme le fait de faire 20 pour chercher des passages secrets).

Quand les personnages font du bruit. Enfoncer une porte ou combattre entrent dans cette catégorie. À noter que, si les personnages se retrouvent dans l'obligation de se battre juste après avoir enfoncé une porte, on considère la source de bruit comme unique (un seul jet de monstres errants). Se quereller à voix haute, renverser une statue ou dévaler un escalier en courant quand on est revêtu d'un harnois sont d'autres cas de figure pouvant justifier un jet de monstres errants.

Dans les secteurs très fréquentés. À vous de déterminer quand un secteur est très fréquenté et quand il ne l'est pas. Vous pouvez effectuer un jet de monstres errants chaque fois que les personnages pénètrent dans un nouveau couloir, à condition que celui-ci soit suffisamment large pour permettre à plusieurs créatures de s'y croiser (ce qui a de bonnes chances d'en faire une artère importante

du donjon). D'autres endroits, tels que les bassins d'eau potable, peuvent également attirer beaucoup de monde.

Dans les zones dégagées par les aventuriers. Si les personnages ont nettoyé une zone du donjon de tous ses habitants, vous pouvez jouer un jet de monstres errants chaque fois que les PJ la traversent (de nombreuses créatures ont en effet tendance à venir s'installer là où il y a de la place).

Quand les personnages quittent le donjon. Vous êtes tout à fait en droit de continuer les jets de monstres errants alors que les aventuriers quittent le donjon, mais vous pouvez également décider de n'en rien faire. En règle générale, les personnages repartent vers la surface par un chemin qu'ils connaissent et sans s'attarder, aussi est-il logique qu'ils courent moins de risques de croiser des monstres errants. De plus, quand les joueurs savent que cette menace existe, ils ont tendance à cesser leur exploration et à repartir en conservant des forces pour se prémunir d'une éventuelle rencontre aléatoire, ce qui les oblige à faire preuve d'une prudence que vous jugerez peut-être excessive.

MONSTRES ERRANTS

Chance de rencontrer un monstre errant = 10 %

Effectuez un jet de monstres errants (1d100) chaque fois que l'une des conditions suivantes se vérifie :

- Pour chaque heure que les personnages passent à l'intérieur du donjon.
- Quand les PJ font du bruit.
- Dans les secteurs très fréquentés.

Au choix, vous pouvez effectuer d'autres jets (ou, au contraire, ne pas les jouer) dans les conditions suivantes :

- Dans les zones du donjon dégagées par les PJ.
- Quand les PJ quittent le donjon.

Monstres rencontrés

Dans un donjon étendu, vous pouvez utiliser les tables de monstres aléatoires (pages 79–81) pour déterminer la nature du ou des monstres croisés par les aventuriers. Rejouez le dé *d100* : le résultat vous indique une créature statique ou ne devant pas quitter son antre. Si votre donjon est petit ou plus spécifique, nous vous recommandons de créer vos propres tables de rencontres aléatoires.

Les monstres mentionnés sur une table de rencontres aléatoires peuvent apparaître en groupe ou désigner des créatures particulières. Par exemple, « Scorpion monstrueux de taille G » peut indiquer un scorpion unique, vivant à l'intérieur du donjon, plutôt qu'un arachnide géant indéterminé. De cette manière, une fois que les personnages ont tué le scorpion, ils ne peuvent plus le rencontrer. Vous pouvez également indiquer à quel endroit réside la créature, afin que les aventuriers trouvent par la suite son repaire désert s'ils l'ont tué au hasard d'un couloir (et inversement ; s'ils l'ont déjà éliminée dans une manière, elle disparaît de la table des monstres errants).

Nous avons déjà vu que vous pouvez inventer les occupants de telle ou telle salle de votre donjon plutôt que de les déterminer aléatoirement, et rien ne vous empêche de faire de même pour les monstres errants, bien au contraire. Vos tables de rencontres peuvent éventuellement être modifiées en cours de partie, afin d'inclure des monstres ayant échappé aux aventuriers (ou devant lesquels ces derniers se sont enfuis). Vous pouvez même remplacer les monstres de vos rencontres par des événements. Les personnages pourraient ainsi entendre des bruits de combat au loin, découvrir des indices quant à l'identité des anciens occupants des lieux, ou encore croiser d'étranges auras magiques d'intensité fluctuante.

Trésors des monstres errants

Dans leur immense majorité, les monstres errants ne possèdent pas autant de trésors que si on les rencontrait dans leur repaire. Quand des PNJ sont croisés, de la sorte, ils n'ont d'autres possessions matérielles que leur équipement. Dans 50 % des cas, les monstres intelligents possèdent un trésor équivalent au niveau du donjon. Pour leur part, les monstres dénués d'intelligence ne possèdent jamais rien ; la tanière d'une belette sanguinaire peut être jonchée de pièces appartenant à ses dernières victimes, mais elle ne les emporte pas avec elle quand elle part chasser.

Comme les monstres errants détiennent moins de trésors que ceux que l'on rencontre chez eux, beaucoup d'aventuriers préfèrent les éviter, jugeant que le gain potentiel n'est pas à la hauteur des risques encourus.

TABLE 3-17 : TYPES DE PORTE

1d100	Type (DD nécessaire pour enfoncer)
01-08	Bois, toute simple, non verrouillée
09	Bois, toute simple, non verrouillée et piégée
10-23	Bois, toute simple, coincée (DD 13)
24	Bois, toute simple, coincée (DD 13) et piégée
25-29	Bois, toute simple, verrouillée (DD 15)
30	Bois, toute simple, verrouillée (DD 15) et piégée
31-35	Bois, solide, non verrouillée
36	Bois, solide, non verrouillée et piégée
37-44	Bois, solide, coincée (DD 18)
45	Bois, solide, coincée (DD 18) et piégée
46-49	Bois, solide, verrouillée (DD 18)
50	Bois, solide, verrouillée (DD 18) et piégée
51-55	Bois, épaisse, non verrouillée
56	Bois, épaisse, non verrouillée et piégée
57-64	Bois, épaisse, coincée (DD 23)
65	Bois, épaisse, coincée (DD 23) et piégée
66-69	Bois, épaisse, verrouillée (DD 25)
70	Bois, épaisse, verrouillée (DD 25) et piégée
71	Pierre, non verrouillée
72	Pierre, non verrouillée et piégée
73-75	Pierre, coincée (DD 28)
76	Pierre, coincée (DD 28) et piégée
77-79	Pierre, verrouillée (DD 28)
80	Pierre, verrouillée (DD 28) et piégée
81	Fer, non verrouillée
82	Fer, non verrouillée et piégée
83-85	Fer, coincée (DD 28)
86	Fer, coincée (DD 28) ■ piégée
87-89	Fer, verrouillée (DD 28)
90	Fer, verrouillée (DD 28) ■ piégée
91-93	La porte s'efface sur le côté au lieu de s'ouvrir normalement. Déterminez de nouveau son type (en jouant tout résultat de 91-00). +1 au DD nécessaire pour enfoncer.
94-96	La porte s'enfonce dans le sol au lieu de s'ouvrir normalement. Déterminez de nouveau son type (en jouant tout résultat de 91-00). +1 au DD nécessaire pour enfoncer.
97-99	La porte disparaît dans le plafond au lieu de s'ouvrir normalement. Déterminez de nouveau son type (en jouant tout résultat de 91-00) +2 au DD nécessaire pour enfoncer.
00	Porte renforcée par magie. Déterminez de nouveau son type (en jouant tout résultat de 91-00). DD pour enfoncer égal à 30 pour une porte en bois et à 40 pour une porte en pierre ou en fer.

Porte piégée. Jetez 1d100 et consultez les Tables 3-19, 3-20 ou 3-21 pour déterminer la nature du piège, puis reportez-vous à la description correspondante, pages 70-74.

DONJONS ALÉATOIRES

Les pages qui suivent expliquent comment créer aléatoirement un donjon entier, depuis sa toute première porte jusqu'au grand dracosire rouge lové sur son trésor, tout au fond de son antre.

LE NIVEAU DU DONJON

Certains donjons sont constitués de plusieurs étages, les plus dangereux étant les plus éloignés de la surface. Dans un tel donjon, le premier étage sera par exemple de niveau 1 (ND 1), chaque étage successif voyant généralement la difficulté augmenter d'un niveau (le deuxième étage aurait ainsi un ND de 2, le troisième un ND de 3, etc.).

Cette valeur mesure la difficulté de tout ou partie du donjon (soit de sa totalité, soit d'un étage ou d'un secteur, si certaines parties sont plus dangereuses que d'autres). En règle générale, les personnages devraient explorer les secteurs correspondant au niveau moyen du groupe, encore qu'ils puissent éventuellement s'attaquer à des secteurs plus dangereux, s'ils sont plus nombreux que la moyenne (et, à l'inverse, un groupe réunissant moins de quatre PJ a tout intérêt à se cantonner à des étages inférieurs à son niveau moyen).

TABLE 3-18 : CONTENU DES SALLES

1d100	Contenu de la salle
01-18	Monstre uniquement
19-44	Monstre et habillage
45	Monstre et trésor caché
46	Monstre et piège
47	Monstre, habillage et trésor caché
48	Monstres, habillage et piège
49	Monstre, trésor caché et piège
50	Monstre, habillage, trésor caché et piège
51-76	Habillage uniquement
77	Habillage et trésor caché
78	Habillage et piège
79	Habillage, trésor caché et piège
80	Trésor caché uniquement
81	Trésor caché et piège
82	Piège uniquement
83-00	Vide

Habillage. Jetez 1d100. Sur un résultat de 01-40, déterminez 1d4 objets et éléments mineurs (Table 3-12) ; sur un 41-80, il s'agit d'objets ou d'éléments majeurs (Table 3-11) ; enfin, sur un 81-00, combinez les deux tables.

Trésor caché. Déterminez aléatoirement un trésor correspondant au niveau du donjon grâce à la Table 3-5. En règle générale, il est caché de telle sorte qu'un test de Fouille est nécessaire pour le trouver (DD 20 + niveau du donjon).

Monstre. Consultez les tables de rencontres aléatoires. S'il y a un piège ou un trésor dans la pièce, les créatures ne sont pas forcément au courant de leur présence.

Piège. Consultez les Tables 3-19, 3-20 ou 3-21, à moins que vous ne préfériez inventer un piège qui vous semble mieux correspondre au contenu de la salle.

Le plan et les notes

Une fois que vous avez choisi le niveau de votre donjon, dessinez-le sur du papier quadrillé. Déterminez le type de sols et de murs (ouvrages de maçonnerie, pierre raillée, cavernes naturelles, etc.) pour les différents secteurs. Le plan devrait logiquement être constitué de salles, de couloirs et de portes. Si vous avez l'intention de créer un donjon très étendu, vous pouvez restreindre votre plan à un secteur précis pour commencer.

Prévoyez une ou plusieurs feuilles de papier séparées, sur lesquelles vous noterez toutes les informations pertinentes.

Créez d'abord les parties centrales de votre donjon, c'est-à-dire les pièces contenant ce que vous désirez absolument inclure à votre aventure (monstres et trésors préférés, pièges, bassins magiques ou statues enchantées, mystères ou énigmes, etc.). Chaque fois que vous avez décidé du contenu d'une pièce, attribuez-lui un numéro que vous inscrivez sur la carte, puis reportez ce numéro sur la feuille de notes et mentionnez tout ce qui, selon vous, mérite de l'être au sujet de la salle (ou du couloir, de la porte, etc.). Pour déterminer le type de porte trouvé à l'entrée d'une pièce, vous pouvez jeter 1d100 et consulter la Table 3-17, ou simplement choisir le modèle qui vous convient.

Une fois vos salles centrales décrites, passez au reste du donjon, soit en décidant ce que vous placez dans chaque pièce, soit en laissant faire le hasard. Si vous choisissez cette seconde option, jetez 1d100 et référez-vous à la Table 3-18. Le résultat indiqué vous conduira à d'autres tables, dans ce chapitre et les suivants.

Vous pouvez noter à l'avance la nature de chaque porte ou jeter 1d100 chaque fois que les aventuriers en découvrent une nouvelle. Si vous le souhaitez, vous pouvez même vous passer de plan et le tracer au fur et à mesure de l'exploration des personnages, en fonction de ce que vous indiquent les dés, quant au type de porte, au contenu de chaque pièce, et ainsi de suite.

ÉLÉMENTS DE DONJON ALÉATOIRES

Les paragraphes suivants montrent comment déterminer aléatoirement la nature d'une rencontre, surtout si celle-ci se déroule à l'intérieur d'un donjon. Vous pouvez également utiliser les tables des pages suivantes comme une liste, pour vous aider à faire votre choix.

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 1

1d100	Rencontre
01-03	1d3 mille-pattes monstrueux de taille M (vermine)
04-08	1d4 rats sanguinaires
09-10	1d4 punaises de feu géante (vermine)
11-13	1d3 scorpions monstrueux de taille P (vermine)
14-16	1d3 araignées monstrueuses de taille P (vermine)
17-20	1d3 hommes d'armes nains
21-22	1d3 hommes d'armes elfes
23-25	1 mante obscure
26-28	1 krenshar
29-30	1 lémur (diable)
31-40	1d3+1 guerriers gobelins
41-50	1d4+2 guerriers kobolds
51-56	1d4 hommes d'armes squelettes humains
57-62	1d3 roturiers zombis humains
63-71	1d4+1 serpents venimeux de taille TP (animal)
72-80	1d3 hommes d'armes orques
81-85	1d3 striges
86-90	1 nuée d'araignées
91-00	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 2

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 2

1d100	Rencontre
01-10	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 1
11-12	1 archon lumineux
13-19	1 homme d'armes hobgoblin et 1d4 hommes d'armes gobelins
20-23	1 gobelours
24-26	1 étrangleur
27-28	1 dretch (démon)
29-30	1 quasit (démon)
31-32	1 diabolotin (diable)
33-35	1 chauve-souris sanguinaire
36-38	1d4+1 rats sanguinaires fiélon
39-40	1d3+1 ouvriers formiens
41-43	1d3+1 hommes d'armes halfelins
44-50	2d4+1 hommes d'armes kobolds
51-55	1 rat-garou (lycanthrope)
56-62	1d3+1 hommes d'armes orques
63-65	1 lézard voltaïque
66-68	1 ours-hibou squelette
69-70	1 nuée de chauve-souris
71-72	1 nuée de rats
73-74	1 thoqqa
75-79	1 worg
80-83	1 serpent constrictor (animal)
84-87	1d4+2 serpents venimeux de taille P (animal)
88-90	1 mille-pattes monstrueux de taille TG (vermine)
91-00	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 3

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 3

1d100	Rencontre
01-10	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 2
11-13	1 allip
14-16	1 cockatrice
17-19	2d4+1 rats sanguinaires
20-21	1 doppelgänger
22-23	1 dragonnet d'airain

24-27	1d3 elfes drows
28-29	1 chapardeur éthéré
30-31	1 maraudeur éthéré
32-33	1 ettercap
34-35	1 thallophyte violette (thallophyte)
36-38	1 blême (goule)
39-43	1d3 gnolls
44-45	1 grick
46-48	1 molosse satanique
49-50	1 hurleur
51-52	1d3 krenshars
53-55	1d3 hommes-lézards
56-57	1 loup-garou (lycanthrope)
58-62	1 ogre
63-65	1 cube gélatineux (vase)
66-67	1 thallophyte spectrale
68-69	1 oxydeur
70-72	1 ombre
73-75	2d4 striges
76-77	1 nuée de criquets
78-80	1 nécrophage
81-82	1 yuan-ti sang-pur
83-84	1d3 zombis troglodytes
85-86	1d3 serpents venimeux de taille M (animal)
87-88	1 mante religieuse géante (vermine)
89-90	1d3 scorpions monstrueux de taille M (vermine)
91-00	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 4

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 4

1d100	Rencontre
01-10	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 3
11-12	1 barghest
13-14	1d3 archons lumineux
15-16	1 archon canin
17-20	1 charognard rampant
21-22	1d4+1 mantres obscures
23-27	1 bête éclipsante
28-30	1 jeune dragon blanc
31-33	1d3+1 nains duergars
34-38	1 gargouille
39-40	1 jann (génie)
41-44	1d3+1 goutes
45-47	1d3+1 gnomes svirfnebelins
48-50	1d3+1 torves
51-52	1 harpie
53-54	1 hydre à cinq têtes
55-56	1 sanglier-garou (lycanthrope)
57-59	1 mimique
60-62	1 minotaure
63-64	1 vase grise (vase)
65-67	1 otyugh
68-69	1 ours-hibou
70-71	1 nuée de mille-pattes
72-73	1d3+1 nuées d'araignées
74-76	1d4+1 troglodytes
77-78	1d4-1 troglodytes
77-78	1 vampirien
79-80	1d3 worgs
81-83	1 zombi minotaure
84-85	1d3 serpents venimeux de taille G (animal)
86-88	1d4+1 mille-pattes monstrueux de taille G (vermine)
89-90	1d3 araignées monstrueuses de taille G (vermine)
91-00	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 5

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 5

1d100	Rencontre
01-10	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 4
11-12	1 basilic
13-14	1 barghest noble
15-17	1d3+1 gobelours
18-19	1d3 lions célestes
20-21	1 manteleur
22-23	1 diable barbu
24-26	1d4+4 rats sanguinaires
27-28	1d3 doppelgangers
29-33	1d4+2 elfes drows
34-35	1 ettercap et 1d3+1 araignées monstrueuses de taille M (vermine)
36-37	1 djinn (génie)
38-39	1 babélien
40-41	1 guenaude verte (guenaude)
42-43	1d3 molosses sataniques
44-45	1 hydre à six têtes
46-47	1 ours-garou (lycanthrope)
48-49	1d3 rats-garous (lycanthrope) et 2d4 rats sanguinaires
50-51	1 manticoire
52-53	1 momie
54-56	1d3 ogres
57-58	1 gelée ocre (vase)
59-60	1 araignée de phase
61-62	1d3 oxydeurs
63-64	1 molosse d'ombre
65-66	1d4+1 amphibe
67-68	1d3+1 nuées de rats
69-71	1 troll
72-73	1d4+1 vargouilles
74-76	1 âme-en-peine
77-78	1 yuan-ti sang-mêlé
79-80	1 serpent constrictor géant (animal)
81-82	1d3 serpents venimeux de taille TG (animal)
83-84	1d3 fourmis ouvrières géantes (vermine)
85-86	1d3+1 scorpions monstrueux de taille G (vermine)
87-88	Moine humain PNJ de niveau 5
89-90	Ensorcelleur kobold PNJ de niveau 5
91-00	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 6

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 6

1d100	Rencontre
01-10	Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 5
11-12	1d4+2 archons lumineux
13-14	1 gauth (tyrannocell)
15-16	1d3+1 cockatrices
17-18	1 babau (démon)
19-21	1d3+1 derros
22-23	1 diable à chaînes
24-25	1 sécréteur
26-30	1d3 bêtes éclipsantes
31-32	1 bralani (éladrin)
33-36	1 ettin
37-38	1d3+1 ouvriers formiens
39-42	1d3 gargouilles
43-45	1d3+1 blêmes (goule)
46-48	1d4+1 gnolls et 1d3 hyènes
49-50	1d3+1 gricks
51-52	1 annis (guenaude)
53-54	1 guerrier demi-dragon de niveau 4
55-56	1d3 harpies

- 57-58 1d3+1 hurleurs
59-60 1 (pyro ou cryo) hydre à cinq têtes
61-63 1 sanglier-garou (lycanthrope) et 1d3 sangliers
64-65 1d3+1 méphites (divers types)
66-67 1 salamandre commune
68-71 1d4+1 ombres
72-73 1d3+2 lézards voltaïques
74-75 1d3+1 nuées de criquets
76-78 1d3+1 troglodytes et 1d3 lézards carnivores
79-80 1 feu follet
81-82 1 xill
83-84 1d3+1 petits xorns
85-86 1d3+1 yuan-tis sang-pur
87-88 1d4+2 scarabées géants (vermine)
89-90 Druide homme-lézard PNJ de niveau 5 (avec crocodile)
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 7

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 7

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 6
11-12 1 aboleth
13-14 1d4+1 charognards rampants
15-16 1 chaosien
17-19 1 cthulh
20-21 1 succube (démon)
22-23 1 chat d'enfer (diable)
24-25 1 ours sanguinaire
26-28 1 jeune dragon de cuivre
29-31 1 drider
32-33 1d3+1 thallophytes violettes et 1d3+2 criards (thallophyte)
34-35 1d3+1 janins (génie)
36-38 1 fantôme, guerrier de niveau 5
39-42 1 géant des collines
43-45 1 golem de chair
46-47 1 hydre à huit têtes
48-49 1 traqueur invisible
50-51 1d3 tigres-garous (lycanthrope)
52-53 1d3 manticores
54-56 1 méduse
57-59 1d3+1 minotaures
60-61 1 barbare ogre, niveau 4
62-63 1 pouding noir (vase)
64-65 1 plasmé
66-67 1d3+2 flamions
68-69 1d3 molosses d'ombre
70-71 1 slaad rouge
72-74 1 spectre
75-76 1d3+1 nuées de mille-pattes
77-80 1 ombre des roches
81-82 1 vampire, guerrier de niveau 5
83-84 1d4+1 nécrophages
85-86 1 abomination yuan-ti
87-88 1 mille-pattes monstrueux de taille Gig
89-90 Guerrier hobgobelin PNJ de niveau 5 et roubleur goblin PNJ de niveau 5
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 8

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 8

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 7
11-12 1d4+2 archons canins
13-14 1d4+2 barghests
15-17 1 béhir
18-19 1d3 gauths (tyrannocil)
20-21 1 bodak
22-23 1 destrakhan
24-25 1d3+1 diables barbus
26-28 1 érinie (diable)
29-31 1d3 bralanis (éladrin)
32-35 1 ettin et 1d3 ours bruns (animal)
36-37 1 contremaître formien et 1 barbare humain PNJ de niveau 5 dominé
38-39 1 djinn noble (génie)
40-42 1 éfrit (génie)
43-44 1d3+1 blêmes (goule) et 2d4+1 goules
45-46 1 géant des pierres
47-48 1 gorgone
49-51 1 hydre à sept têtes (pyro ou cryo)
52-54 1 flagelleur mental
55-56 1 mohrg
57-58 1d3+1 momies
59-60 1 naga ténébreux
61-64 1 ogre mage
65-66 1d4+1 araignées de phase
67-69 1 ombre suprême
70-71 1d3 mégaraptors squelettes évolués
72-73 1 slaad bleu
74-75 1 nuée de guêpes infernales
76-78 1d3+1 trolls
79-81 1d4+1 vampiriques
82-83 1d3 xorns de taille moyenne
84-86 1d3+1 yuan-tis sang-mêlé
87-88 1d4+1 charançons géants (vermine)
89-90 1d3 prêtres troglodytes PNJ de niveau 5
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 9

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 9

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 8
11-13 1d4+2 barghests nobles
14-16 1d4+2 basilics
17-19 1d4+2 manteleurs
20-21 1 foreurs
22-24 1 vrock (démon)
25-27 1 diable osseux
28-30 1d3 chats d'enfer (diable)
31-33 1d3+1 diables aux chaînes
34-36 1d3 ours sanguinaires
37-38 1 jeune dragon noir adulte
39 1 dragon de bronze adolescent
40-42 1 drider et 2d4+3 araignées monstrueuses de taille M (vermine)
43-44 1 mymarque et 2d4+1 soldats formiens
45-48 1 géant du givre
49-52 1 géant des collines et 1d4+2 loups sanguinaires
53-55 1 avoral (guardinal)
56-58 1 prêtre demi-fiélon de niveau 7
59-61 1 hydre à dix têtes
62-63 1 zelekhut (inévitabile)
64-66 1 naga corrupteur
67-69 1 tormante

- 70-72 1 barbare ogre de niveau 4 et 1d4+3 ogres
73-75 1 slaad vert
76-77 1d3+1 feux follets
78-81 1d4+1 âmes-en-peine
82-84 1d3 abominations yuan-tis
85-87 1d3+1 zombis ravageurs gris
88-90 1d4+2 paladins humains PNJ de niveau 5
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 10

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 10

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 9
11-12 1d3+1 aboleths
13-15 1d3 béhirs
16-17 1d4+2 gauths (tyrannocil)
18-20 1d4+1 cthulhs
21-23 1d4+2 babaus (démons)
24-26 1 bébilit (démon)
27-29 1d4+2 sécréteurs
30-33 1d3+1 fantômes, guerriers de niveau 5
34-39 1 géant du feu
40-43 1 golem d'argile
44-46 1d3+1 goules de chair
47-49 1 hydre à neuf têtes (cryo ou pyro)
50-52 1d3+1 méduses
53-54 1 naga gardien
55-57 1d3 ogres mages
58-60 1d3+2 salamandres communes
61-62 1 salamandre noble
63-64 1d3 jeunes dragons rouges adultes squelettes
65-67 1d4+1 slaads rouges
68-70 1 slaad gris
71-73 1d3+1 spectres
74-76 1d3+1 ombre des roches
77-80 1d4+1 xills
81-83 1d3 grands xorns
84-86 Bande yuan-ti : 1 abomination, 1d3 sang-mêlé et 1d4+1 sang-pur
87-88 1d3+1 scorpions monstrueux de taille TG (vermine)
89-90 Magicien drow PNJ de niveau 5, 1 chat d'enfer (diable) et 1 flagelleur mental
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 11

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 11

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 10
11-13 1d3+1 aboleths et 2d4+3 amphibes
14-18 1 hezrou (démon)
19-22 1 honneur chasserresse (démon)
23-26 1 diable barbelé
27-30 1 dévoreur d'âme
31-35 1d3+1 éfrits (génie)
36-41 1d4+1 géants des collines
42-45 1 golem de pierre
46-49 1d3 avorals (guardinal)
50-52 1 paladin demi-céleste
53-56 1 hydre à douze têtes
57-60 1 sanglier-garou sanguinaire géant des collines (lycanthrope)
61-64 1d3+1 mohrgs
65-67 1d3+1 nagas ténébreux
68-71 1 pouding noir ancien (vase)

- 72-75 1d4+1 slaads bleus
76-78 1d3+1 nuées de guêpes infénales
79-82 1 chasseur troll
83-86 1 âme-en-peine vénérable
87-90 Rôdeur gnoll PNJ de niveau 5, 1d3 traqueurs invisibles et 1 ombre suprême
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 12

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 12

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 11
11-14 1d3+1 bodaks
15-17 1 grand basilic des Abysses
18-24 1d3+1 vrock (démon)
25-27 1d3+3 destrakhans
28-34 1d3+1 diables osseux
35-38 1 seigneur de meute éclipsant
39-45 1d4+1 géants du givre
46-48 1 léonal (guardinal)
49-52 1 hydre à onze têtes (pyro ou cryo)
53-55 1 kolyarut (inévitabe)
55-58 1d3+2 flagelleurs mentaux
59-62 Barbare demi-orque PNJ de niveau 10 et prêtre humain PNJ de niveau 10
63-66 1d3+1 nagas corrompus
67-72 1 vers pourpre
73-77 1 enlaceur
78-84 1d3 salamandres nobles
85-90 1d4+1 slaads verts
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 13

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 13

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 12
11-18 1 tyranneil
19-24 1 glabrezu (démon)
25-31 1 diable gelé
32-33 1 dragon vert adulte
34-35 1 jeune dragon d'argent adulte
36-41 1 ghaele (éladrin)
42-48 1d3 géants du feu et 1 molosse de guerre de Nessus (molosse satanique)
49-54 1d3+1 golems d'argile
55-61 1 golem de fer
62-66 1 hydre à douze têtes (pyro ou cryo)
67-70 1 liche, magicien de niveau 11
71-73 Magicien drow PNJ de niveau 10 et roubleur goblin PNJ de niveau 10
74-79 1 momie auguste
80-84 1d3+1 nagas gardiens
85-90 1 slaad funeste
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 14

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 14

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 13
11-15 1 déva astral (ange)
16-20 1 archon messager
21-27 1d3+1 hezrous (démon)
28-35 1 nalfeshnie (démon)
36-45 1d3+1 diables barbus
46-52 2 seigneurs de meute éclipsants

- 53-63 2d4+2 géants des pierres et 1 ancien géant des pierres
64-69 1d3+1 golems de pierre
70-78 1 seigneur loup-garou (lycanthrope)
79-80 1 ténébreux ailé (ténébreux)
81-83 1d4+2 roubleurs gobelins PNJ de niveau 10
84-90 1 ombre des roches horifiante
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 15

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 15

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 14
11-17 1 grand basilic des Abysses
18-26 1d3 tyrannoëils
27-37 Groupe de démons : 1 glabrezu, 1 succube et 1d4+1 vrock
38-48 Groupe de diables : 1 diable gelé, 2d4+3 diables barbus et 1d3 diables osseux
49-58 1d3 ghaeles (éladrin)
59-65 1 marut (inévitabe)
66-74 1 vampire d'élite
75-82 Guerrier hobgobelin PNJ de niveau 15
83-90 Ensorceleur kobold PNJ de niveau 15
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 16

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 16

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 15
11-15 1 planétar (ange)
16-21 1 archon canin héroïque
22-28 1d3 archons messagers
29-36 Groupe de démons : 1 nalfeshnie, 1 hezrou et 2d4+1 vrock
37-47 1 diable cornu
48-50 1 dragon bleu d'âge mûr
51-52 1 dragon d'or adulte
53-60 1d3+1 golems de fer
61-67 1 golem de pierre monumental
68-74 1 ténébreux bipède
75-82 1d4+2 enlaceurs
83-90 Druide homme-lézard PNJ de niveau 15
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 17

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 17

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 16
11-20 1 mage aboleth
21-30 1d4+2 tyrannoëils
31-43 1 marilith (démon)
44-45 1 très vieux dragon blanc
46-47 1 vieux dragon d'airain
48-49 1 dragon de bronze d'âge mûr
50-62 1 jarl géant du givre
63-73 Ensorceleur flagelleur mental de niveau 9
74-82 Paladin humain PNJ de niveau 15 et moine humain PNJ de niveau 15
83-90 1d3 guerrier hobgobelin PNJ de niveau 15
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 18

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 18

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 17
11-25 1d4+2 dévas astraux (ange)
26-35 1d3 planétaires (ange)
36-38 1 très vieux dragon noir
39-41 1 vieux dragon (bleu ou vert)
42-44 1 dragon (rouge ou d'argent) d'âge mûr
45-47 1 dragon blanc vénérable
48-62 1 ténébreux rampant (ténébreux)
63-72 1d3 barbares demi-orques PNJ de niveau 15 et barde humain PNJ de niveau 15
73-90 Ensorceleur kobold PNJ de niveau 15 et 1 seigneur loup-garou (lycanthrope)
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 19

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 19

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 18
11-21 2d4+5 grands basilics fiélons
22-36 1d3 mariliths (démon)
37-49 1d3+1 diables cornus
50-52 1 dragon noir vénérable
53-55 1 très vieux dragon (bleu, vert ou d'airain)
56-58 1 dragon blanc dracosire
59-61 1 vieux dragon (bronze ou cuivre)
62-64 1 dragon d'or d'âge mûr
65-79 1d3+1 grands golems de pierre
80-90 1d3+1 rôdeurs gnolls PNJ de niveau 15
91-00 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 20

RENCONTRES ALÉATOIRES DE NIVEAU 20

- 1d100 Rencontre
01-10 Jouez les dés sur la table de rencontres aléatoires de niveau 19
11-45 1 balor (démon)
46-80 1 diantrefosse (diable)
81-85 1 dragon noir dracosire
86-90 1 vieux dragon (rouge ou d'argent)
91-95 1 dragon d'airain vénérable
96-00 1 très vieux dragon de cuivre

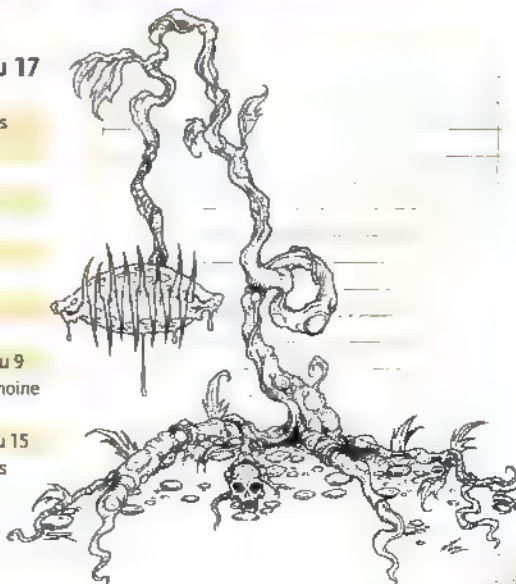


TABLE 3-19 : PIÈGES ALÉATOIRES, FP 1-3

1d100	Piège	FP
01-03	Aiguille empoisonnée	1
04-05	Bloc de pierre propulsé	1
06-08	Chute de rocher	1
09-11	Faux tranchante	1
12-13	Fil tranchant en travers d'un couloir	1
14-16	Flèche	1
17-18	Fléchette empoisonnée	1
19-21	Fosse camouflée	1
22-24	Fosse plus profonde	1
25-27	Lame dissimulée dans un mur	1
28-30	Lance	1
31-32	Poignée de porte enduite d'un poison de contact	1
33-35	Pont-levis	1
36-38	Volée de fléchettes	1
39-41	Aiguille empoisonnée	2
42-44	Blessure légère	2
45-47	Boîte de moisissure brune	2
48-50	Briques tombant du plafond	2
51-52	Chaîne en travers d'un couloir	2
53-55	Fosse	2
56-58	Fosse bien camouflée	2
59-61	Fosse camouflée	2
62-64	Fosse hérissée de pieux	2
65-66	Grand filet	2
67-69	Javeline	2
70-72	Mains brûlantes	2
73-74	Baiser de la goule	3
75-76	Balancier fixé au plafond	3
77-78	Chute de pierres depuis le plafond	3
79-80	Flèche acide de Melf	3
81-82	Imprécation à extension d'effet	3
83-85	Fosse	3
86-88	Fosse camouflée	3
89-91	Fosse hérissée de pieux	3
92-94	Mains brûlantes	3
95-97	Piège à feu	3
98-00	Volée d'aiguilles	3

TABLE 3-20 : PIÈGES ALÉATOIRES, FP 4-6

1d100	Piège	FP
01-03	Aiguille empoisonnée	4
04-05	Colonne qui s'effondre	4
06-07	Éclair	4
08-09	Faux dissimulée dans un mur	4
10-12	Fosse	4
13-15	Fosse camouflée	4
16-18	Fosse hérissée de pieux	4
19-21	Glyphe de garde (explosif)	4
22-24	Gouffre hérissé de pieux	4
25-26	Malédiction	4
27-29	Salle remplie d'eau	4
30-32	Sceau du serpent	4
33-34	Assassin imaginaire	5
35-37	Boule de feu	5
38-39	Cendres d'ungol	5

Les tables de rencontres aléatoires offrent un véritable arsenal de possibilités, mais elles ne représentent qu'une petite partie des créatures dont il est possible de croiser le chemin à partir d'un certain niveau. En utilisant les règles concernant les facteurs de puissance et les niveaux de rencontre (voir la page 48), vous pouvez parfaitement concevoir vos propres tables.

Utilisation des tables

Pour déterminer une rencontre aléatoire, procédez comme suit :

1. Fixez le niveau du donjon (voir plus haut).

1d100	Piège	FP
40-42	Chute d'un bloc de pierre	5
43-45	Fosse	5
46-48	Fosse camouflée	5
49-51	Fosse hérissée de pieux	5
52-54	Fosse hérissée de pieux (24 m de profondeur)	5
55-57	Piège à feu	5
58-60	Pieux empoisonnés dans les murs	5
61-62	Poignée de porte enduite d'un poison de contact	5
63-64	Salle inondée	5
65-66	Statue de bourreau animée	5
67-69	Volée de fléchettes	5
70-72	Chute de pieux depuis le plafond	6
73-75	Colonne de feu	6
76-77	Éclair	6
78-80	Flèche empoisonnée	6
81-82	Fosse hérissée de pieux (30 m de profondeur)	6
83-85	Glyphe de garde (explosif)	6
86-88	Gouffre	6
89-91	Lames empoisonnées tourbillonnantes	6
92-94	Mur conçu pour s'effondrer	6
95-97	Salle rétrécissant	6
98-00	Volée de lances	6

TABLE 3-21 : PIÈGES ALÉATOIRES, FP 7-10

1d100	Piège	FP
01-03	Barrière de lames	7
04-07	Brume acide	7
08-10	Convocation de monstres VI	7
11-14	Éclair multiple	7
15-17	Fosse bien camouflée	7
18-21	Salle remplie d'eau	7
22-24	Serrure empoisonnée	7
25-27	Tentacules noirs d'Evard	7
28-30	Vapeurs d'othur brûlé	7
31-33	Volée de flèches empoisonnées	7
34-37	Brume de folie	8
38-40	Destruction	8
41-43	Faux empoisonnée dissimulée dans un mur	8
44-46	Flèche acide de Melf	8
47-49	Fosse bien camouflée	8
50-53	Inversion de la gravité	8
54-56	Mot de pouvoir étourdissant	8
57-60	Parole du Chaos	8
61-63	Rayons prismatiques	8
64-66	Tremblement de terre	8
67-69	Gouffre	9
70-72	Gouffre hérissé de pieux empoisonnés	9
73-75	Nuage incendiaire	9
76-78	Plafond descendant	9
79-81	Poignée de tiroir enduite d'un poison de contact	9
82-84	Absorption d'énergie	10
85-87	Cage de force et convocation de monstres VII	10
88-90	Fosse hérissée de pieux empoisonnés	10
91-94	Murs mouvants	10
95-97	Plainte d'outre-tombe	10
98-00	Salle rétrécissant	10

2. Jetez 1d100 et reportez-vous à la table appropriée (du niveau 1 au niveau 20) pour voir quelles créatures constituent la rencontre. Dans certains cas, le résultat du jet vous invitera à rejouer les dés sur une table d'un niveau inférieur ou supérieur.

3. Le cas échéant, jetez le dé indiqué pour déterminer le nombre de créatures présentes.

4. Reportez-vous au *Manuel des Monstres* (ou au Chapitre 4 du présent guide si la rencontre inclut des PNJ) pour de plus amples informations sur les créatures rencontrées. Consultez la ligne « Trésor » pour savoir si les monstres possèdent des trésors.

EXEMPLE D'AVENTURE

Cette partie propose des exemples de descriptions de différentes salles d'un donjon. Elles sont certainement plus ou moins détaillées que vos propres notes, mais elles donnent une idée des éléments dont il faut garder trace au fil d'une aventure. Les caractères italiques relèvent de la carte du donjon et de l'utilisation de figurines.

Lorsque vous créez une aventure, assignez un numéro à chaque salle (et reportez-le convenablement sur votre carte). Ces numéros ne correspondent pas forcément à l'ordre d'exploration des salles, mais ils vous permettent de savoir où se trouvent les personnages. Les salles de l'exemple qui suit peuvent être reproduites à l'aide des accessoires fournis à la fin de ce guide.

Texte sur fond grisé. Certains paragraphes apparaissent sur fond grisé ; ils sont là pour être lus ou paraphrasés à vos joueurs. Vous trouverez la même présentation dans la plupart des aventures publiées dans le commerce. La description sur fond grisé mentionne ce qui est immédiatement visible pour les personnages (elle est donc très importante pour le joueur qui dessine le plan). Elle n'évoque pas les pièges, ni les monstres ou les trésors ne se trouvant pas dans le champ de vision des aventuriers.

Vous n'êtes pas obligé d'employer ce procédé pour vos notes personnelles, mais une fois encore, utilisez un moyen vous permettant de repérer sans attendre la description que vous devez donner aux joueurs. N'y incluez jamais ce que les personnages ne sont pas censés savoir et évitez de décrire ce qu'ils ressentent. Donnez des indices aux joueurs (comme les toiles d'araignée de la pièce 1, ci-dessous), mais en les glissant dans la description et en n'attirant pas trop l'attention dessus. Le meilleur moyen de rédiger une description consiste à réfléchir à ce qu'on voit, sent ou entend en entrant dans la salle, puis à l'écrire succinctement.

Perception auditive (DD 12) entend un gémissement d'intensité changeante. C'est le bruit de la brise qui souffle dans la salle 2. Dès que la porte s'ouvre, un violent courant d'air éteint toutes les torches du groupe, chaque lanterne ayant 50 % de chances de subir le même sort. Les torches ne peuvent être rallumées dans le couloir tant que la porte est ouverte.

Le DD du test de Perception auditive est intentionnellement bas, afin que les PJ l'entendent et qu'ils s'inquiètent, en pensant par exemple qu'un fantôme les attend derrière la porte. N'oubliez pas de toujours noter le DD nécessaire pour enfoncer une porte coincée ou fermée à clef.

Créatures. Une araignée monstrueuse de taille P et ses six rejetons (de taille TP) sont cachés au centre de la pièce, dans la partie la plus haute. Si les aventuriers ne remarquent pas la mère, elle se laisse tomber sur le premier qui avance au milieu de la salle (action de mouvement). Si elle réussit une attaque de contact au corps à corps, elle se pose sur sa cible sans lui infliger de dégâts. Les autres araignées restent dans la toile, où elles se repaissent d'insectes emprisonnés. Elles ne descendent se nourrir que lorsque leur mère a tué tous ses adversaires.

Si les personnages brûlent les toiles, les araignées de taille TP périssent automatiquement, leur mère subissant pour sa part 1d6 points de dégâts (sauf si elle n'est plus au contact des toiles). Les filaments collants brûlent pendant 1 round.

Araignée monstrueuse de taille P (1) : pv 7.

Araignées monstrueuses de taille TP (6) : pv 2 chacune.

Trésor. On peut trouver un total de 19 pa et un grenat valant 50 po éparpillés dans le tas de déchets. Le grenat se trouve à l'intérieur d'un crâne de gobelin ; il faut réussir un test de Fouille pour le découvrir (DD 15).

Piège. Un des sacs du coin nord-ouest contient de la moisissure jaune. Si on le touche, il éclate aussitôt et tous les personnages distants de 3 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Une minute plus tard, tous les PJ affectés par l'attaque doivent effectuer un second jet de Vigueur. Le DD reste le même (15), mais cette fois, l'affaiblissement temporaire de Constitution est plus important (2d6 points). À noter que les PJ ayant réussi leur premier jet de sauvegarde ne sont pas dispensés du second.

Il n'est pas toujours nécessaire de noter les règles détaillées comme cela a été fait ici pour la moisissure jaune. Vous pouvez vous contenter d'indiquer à quelle page des livres de règles vous trouverez l'information qui vous intéresse.

SOUS-SOLS DU MONASTÈRE

À la surface, le monastère permettant d'accéder au donjon n'est plus qu'une ruine calcinée. Il a été détruit et incendié voici plusieurs années, suite à un assaut de gnomes. Mais les caves et cryptes, elles, sont encore en bon état. Les personnages sont arrivés au monastère et, après quelques recherches, ont découvert un escalier qui s'enfonçait dans l'obscurité. Une fois en bas, ils se retrouvent dans la salle 1.

1. Entrée (ND 3)

Cette salle humide est dotée d'un plafond en arches culminant à 6 mètres du sol. Les murs sont des ouvrages de maçonnerie constitués de blocs taillés disposés les uns sur les autres. D'épaisses toiles d'araignée dissimulent une partie du plafond.

Pour représenter cette salle, tracez une pièce de 4 cases sur 4 sur la gauche du plan du donjon. Vous pouvez utiliser les décors à découper fournis à la fin de ce guide pour bien identifier chaque élément, comme les portes et les trésors. Pour commencer, placez un escalier dans le couloir de 2 cases de large qui part du nord de cette pièce (et ignorez le mur qui sépare la salle du couloir). L'aventure débute véritablement au moment où les personnages arrivent aux pieds de l'escalier et entrent dans la pièce. En plus de ce que les joueurs ont lu du texte sur fond grisé, cette salle affiche des caractéristiques que les PJ découvriront au fil de leurs investigations. L'une d'elles est la porte qui apparaît dans le mur est (disposez une porte sur le mur séparant cette salle de celle située à sa droite). Rapidement, ils remarqueront également deux tas de détritus, un au milieu de la pièce, et un autre dans le coin nord-ouest. Pour marquer leur emplacement, utilisez les éléments de décor correspondant à des décombres.

Un tas de carcasses éviscérées, de lambeaux de chair, d'ossements et de déjections d'araignée est visible au milieu de la pièce. Un test de Détection (DD 22) est nécessaire pour repérer les créatures (une araignée et ses petits ; voir ci-dessous) au milieu des toiles. Le trésor est contenu dans la pile de déchets.

Le test de Détection est très difficile à réussir, mais pas impossible (les personnages sont tous de niveau 1).

Dix sacs sentant le moisi sont empilés dans le coin nord-ouest. Le tissu fragilisé se déchire aisément, révélant de la farine et des céréales impropres à la consommation. Un des sacs renferme le piège.

La porte en chêne massif s'ouvrant à l'est est coincée (DD 16 pour l'ouvrir). Quiconque plaque son oreille contre le battant et réussit un test de

2. Rivière souterraine

Un ruisseau large d'un mètre à 1,50 mètre et au débit rapide entre dans cette salle grossièrement taillée par le nord et la quitte par le sud. Près du mur sud, l'eau forme un petit bassin d'environ 1,20 mètre de profondeur en son bord, contre un peu plus de 2 mètres en son centre. Vous distinguez quelques écrevisses blanches et aveugles parmi les cailloux qui tapissent le fond du bassin.

Le fait que l'eau est glacée est un bon exemple de détail à ne pas inclure dans le texte sur fond grisé : les aventuriers n'ont en effet aucun moyen de s'en rendre compte depuis la porte. S'ils repartent sans explorer la salle, ils ne découvriront pas le squelette qui gît au fond du bassin, et encore moins les objets qui l'accompagnent.

Cette salle fait 4 cases sur 5 et est adjacente à celle où a commencé l'aventure. Le bassin emplit une zone de 2 cases sur 2 dans le coin sud-est de la pièce.

En plus de l'issue par laquelle les PJ sont entrés, le seul moyen de sortir de cette pièce est d'emprunter le passage secret débouchant sur le mur sud de la pièce, dans le coin sud-ouest. Pour le trouver, il faut réussir un test de Fouille (DD 18). Tant que les PJ ne l'ont pas trouvé, ne le représentez pas sur le plan.

Les moines qui habitaient là jadis ont creusé les parois de cette caverne naturelle afin de l'élargir. Une forte brise chargée d'humidité fait qu'il est impossible de garder une torche allumée dans la salle. Huit tonneaux pourris (placés contre le mur ouest) révèlent que cette pièce servait autrefois de réserve d'eau potable pour le monastère. Quelques seaux jonchent le sol.

Dans des ruines, il est toujours utile de savoir quelle était la fonction de chaque pièce, même si elle n'a plus la moindre utilité désormais (ou si les occupants actuels en font un usage différent). Votre description sert

également à transmettre ces indications aux joueurs, afin qu'ils prennent conscience que le donjon est un lieu chargé d'histoire, et pas seulement un site d'aventure pour leurs PJ.

Le squelette de l'abbé repose, couvert de vase, au fond du bassin. Il faut réussir un test de Détection (DD 15) pour s'apercevoir qu'il ne s'agit pas d'un dépôt calcaire. La main osseuse du défunt tient encore un étui à parchemin. Si quelqu'un touche le squelette, le tube qu'il maintenait coincé se retrouve emporté par le courant. Le tube disparaît en quelques secondes, sauf si un personnage plonge sans attendre dans l'eau glacée pour tenter de l'attraper. Le PJ peut s'en saisir en réussissant un test de Natation (DD 13) puis un jet d'attaque contre une CA 14 (la CA du tube, modifiée en raison de sa taille et dans ce cas bien précis, de la vitesse du courant). Si les aventuriers réagissent trop lentement, le tube disparaît en 1 round. Il contient le trésor.

Les PJ auront du mal à récupérer le tube, sauf s'ils réagissent rapidement et s'ils réussissent de bons jets de dé. Mais la récompense est à la mesure des efforts déployés, puisque le plan des souterrains leur permettra d'apprendre l'existence d'un passage secret qu'ils auront, sinon, de bonnes chances de ne pas remarquer.

Trésor. Le tube en ivoire est un étui à parchemin partiellement hermétique.

Selon vos desseins, le plan dépeindra une partie des souterrains du monastère (si vous souhaitez poursuivre cette aventure) ou un autre endroit (ce qui constituera un début de piste pour les PJ).

3. Salle funéraire (FP 4)

Cette salle semble être un cul-de-sac. Son plafond en dôme culmine à près de 7,50 mètres en son centre. Dans la partie est de la pièce, un rapide cours d'eau de 1,50 mètre de large coule du nord au sud.

La pièce fait 3 cases sur 5 et se situe au sud de la salle par laquelle ils sont arrivés (débarassez-vous des murs qui occupent les deux cases du coin sud-est).

C'est là que les moines préparaient leurs morts avant de les inhumer dans les cryptes. Une plate-forme en bois placée contre le mur ouest servait à la fois d'estrade sur laquelle s'effectuait la cérémonie et de moyen d'accès au passage secret menant aux cryptes de l'ouest. Elle s'élevait à une hauteur de 2,70 mètres et arrivait presque au niveau du passage secret (lequel se trouve à 3 mètres du sol). La plate-forme a disparu depuis longtemps, et seules deux fixations indiquent qu'elle a bien existé. Quand on les pousse toutes les deux, un pan de mur de 1,50 m x 1,50 m s'ouvre dans un grand grincement.

Pour ouvrir le passage secret et poursuivre leur chemin, les PJ devront résoudre l'énigme qui s'offre à eux. Les deux fixations qu'il faut pousser simultanément se trouvent à 3 mètres de hauteur, dans deux cases adjacentes situées dans le coin sud-ouest de la pièce. Avant de le comprendre, les personnages devront certainement se coltiner les occupants de la pièce.

Créatures. Trois goules sont tapies dans l'extrémité est de cette salle, de l'autre côté du cours d'eau. Elles se précipitent sur les PJ dès qu'ils posent un pied dans la salle.

Goules (3) : pv 18, 13, 13.

À partir de là

Si vous exploitez ces trois pièces pour débiter une aventure dans les couloirs et les cryptes du monastère, à vous de créer la suite dès lors que les PJ ont occis les goules et trouvé le passage secret. Cette porte s'ouvrira peut-être sur un long couloir truffé de pièges (histoire de décourager les pillards), sans quoi elle débouchera sur une salle énorme de laquelle partent une multitude de couloirs...

CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES

Voici les caractéristiques résumées des monstres évoqués ci-dessus. Elles regroupent tous les points de règles nécessaires pour faire jouer une rencontre entre les aventuriers et les araignées ou les goules. Pour de plus amples informations sur la présentation des caractéristiques, reportez-vous à la page ci-contre.

Vous êtes libre de détailler ces informations autant que vous le souhaitez. Nous vous recommandons de commencer par tout noter, puis de trouver

les abréviations qui vous conviennent au fur et à mesure que vous connaîtrez mieux les règles et les divers monstres (par exemple : 3 goules, 13 pv chacune, fièvre des goules, paralysie, mort-vivant).

Araignée monstrueuse de taille P (1). FP 1/2; vermine de taille P; DV 1d8; pv 7; Init +3; VD 9 m, escalade 6 m; CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11; BBA +0; Lutte -6; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 et venin); Out morsure (+4 corps à corps, 1d4-2 et venin); AS toiles, venin; Part perception des vibrations, vermine; AL N; JS Réf +3, Vig +2, Vol +0; For 7, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +12*, Discrétion +11*, Escalade +11, Saut +4; Attaque en finesse (morsure).

Toiles (Ext). Cette araignée est capable de tisser des toiles. Elle se cache à l'intérieur et se laisse descendre silencieusement sur sa proie au bout d'un fil, lequel est assez résistant pour supporter le poids combiné de l'araignée et d'une créature de même taille.

* Les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus d'aptitude de +8 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles se trouvent sur leur toile.

Les araignées tisseuses peuvent lancer une toile (8 fois par jour). Cette attaque est similaire à celle que l'on peut tenter à l'aide d'un filer, si ce n'est que sa portée maximale est de 15 mètres, qu'elle s'accompagne d'un facteur de portée de 3 mètres et que l'araignée ne peut la tenter que contre les cibles de taille M ou moins. La toile interdit tout déplacement à la proie. Cette dernière peut s'échapper en réussissant un test d'Évasion (DD 15) ou déchirer la toile sur un test de Force (DD 14). Ces deux tentatives correspondent à une action simple.

Les araignées tisseuses créent souvent de fines toiles adhésives. Les créatures qui s'en approchent doivent réussir un test de Détection (DD 20) pour les repérer, sans quoi elles s'y engluent. Le résultat est similaire à ce qui se produit quand l'araignée projette sa toile sur sa proie (voir ci-dessus), sauf que celle-ci bénéficie d'un bonus de +5 au test d'Évasion ou de Force si elle peut s'appuyer sur le sol ou contre un solide. Chaque section de toile de 1,50 mètre de côté a 4 points de résistance et bénéficie d'une réduction des dégâts (5/feu).

Une araignée monstrueuse peut se déplacer sur sa toile à sa vitesse d'escalade. Elle sair en permanence où se trouvent toutes les créatures au contact de sa toile.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 10); dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force.

Perception des vibrations (Ext). L'araignée monstrueuse sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (rayon de 18 mètres) ou avec sa toile (portée illimitée).

Vermine. Vision dans le noir (18 mètres). Pas de valeur d'Intelligence, et donc immunisée contre les effets mentaux (charme, coercition, fantômes, mirages et effets liés au moral).

Araignées monstrueuses de taille TP (6). FP 1/4; vermine de taille TP; DV 1/2d8; pv 2 chacune; Init +3; VD 6 m, escalade 3 m; CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12; BBA +0; Lutte -12; Att morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 et venin); Out morsure (+5 corps à corps, 1d3-4 et venin); Esp/All 75 cm/0 m; AS toiles, venin; Part perception des vibrations, vermine; AL N; JS Réf +3, Vig +2, Vol +0; For 3, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +12*, Discrétion +15*, Escalade +11, Saut +0; Attaque en finesse (morsure).

Toiles (Ext). Les toiles de cette salle ont été tissées par la mère. Pour de plus amples informations, reportez-vous aux caractéristiques détaillées ci-dessus. * Les araignées monstrueuses bénéficient d'un bonus de +8 au test de Déplacement silencieux et de Discrétion quand elles se trouvent sur leur toile.

Ces araignées monstrueuses peuvent se déplacer sur la toile de leur mère à leur vitesse d'escalade. Elles savent en permanence où se trouvent toutes les créatures au contact de la toile.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 10); dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force.

Perception des vibrations (Ext). L'araignée monstrueuse sait précisément où se trouvent toutes les créatures en contact avec le sol (rayon de 18 mètres) ou avec sa toile (portée illimitée).

Vermine. Vision dans le noir (18 mètres). Pas de valeur d'Intelligence, et donc immunisée contre les effets mentaux (charme, coercition, fantasmes, mirages et effets liés au moral).

Goules (3). FP 1; morts-vivants de taille M; DV 2d12; pv 18, 13, 13; Init +2; VD 9 m; CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12; BBA +1; Lutte +2; Att morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie); Out morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 coups de griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie); AS: fièvre des goules, paralysie; Part mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2); AL CM; JS Réf +2, Vig +0, Vol +5; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 12.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5; Attaques multiples (voir le Chapitre 6 du Manuel des Monstres).

Fièvre des goules (Sur). Les créatures mordues par une goule doivent réussir un jet de Vigueur (DD 12) sans quoi elles attrapent la fièvre des goules (temps d'incubation de 1 journée, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Con et 1d3 points de Dex). Un humanoïde qui meurt de ce mal est animé sous forme de goule, le lendemain à minuit (pour de plus amples informations, reportez-vous à la description de la goule dans le Manuel des Monstres).

Paralysie (Ext). Toute créature rouchée par la morsure ou les griffes d'une goule doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine d'être paralysée pendant 1d4+1 minutes. Les elfes sont immunisés contre cette attaque.

Mort-vivant. Vision dans le noir (18 mètres). Immunité contre le poison, les effets de sommeil magiques, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires ou les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf s'ils affectent les objets) et les dégâts excessifs, mais détruites dès qu'elles tombent à 0 pv ou moins. Enfin, elles ne sont pas affectées par les sorts ou pouvoirs de rappel à la vie ou de réincarnation.

PROFIL DE CARACTÉRISTIQUES

Tous les personnages et monstres de D&D disposent d'un certain nombre de caractéristiques. La présentation (ou profil) qui suit les résume.

À la fin de l'exemple d'aventure ci-dessus, il est proposé un profil de caractéristiques pour chacune des araignées et goules rencontrées. Ces informations sont tirées du Manuel des Monstres et présentées sous un format abrégé. Nombre des modules publiés dans le commerce proposent des profils de créature, ce qui vous évite d'avoir à vous reporter aux livres de règles durant l'aventure.

Certains profils de caractéristiques sont moins détaillés que les autres, parce que les créatures en question sont peu importantes (gens du commun, par exemple) ou parce qu'une partie de leurs caractéristiques seulement est pertinente.

Par exemple, le profil de caractéristiques d'un dragon d'or ne précisera pas que le dragon peut souffler sous l'eau si l'environnement de la rencontre n'inclut pas un important corps d'eau.

Vous trouverez ci-dessous les principaux éléments d'un profil de caractéristiques. Tous les termes abordés sont détaillés au fil de ce guide. Si vous avez besoin d'exemples, reportez-vous aux profils des PNJ, dans le Chapitre 4, et à la partie Familiers, pages 200-204.

Nom. Le terme qualifiant ou identifiant la créature.

Race et classe. La classe est fournie pour les personnages disposant de niveaux.

EP. Le facteur de puissance d'un spécimen de l'espèce concernée.

Type et taille. Le type (et les sous-types, le cas échéant) et la catégorie de taille de la créature.

DV. Le nombre et le type de dés de vie de la créature (ainsi que les éventuels points de vie dus à son modificateur de Constitution).

pv. Le nombre total normal de points de vie de la créature (on prend généralement la moyenne pour chaque dé de vie).

Init. Le modificateur aux tests d'initiative de la créature.

VD. La vitesse de déplacement, de base de la créature, suivie de la vitesse de déplacement en rapport avec d'autres modes de déplacement (le cas échéant).

CA. La classe d'armure de la créature face à la plupart des attaques, suivie par la CA contre les attaques de contact (qui ne tient pas compte de l'armure) et la CA lorsque la créature est prise au dépourvu (ou dès lors qu'elle ne peut pas bénéficier de son bonus de Dextérité à la CA).

BBA. Le bonus de base à l'attaque de la créature (qui n'inclut aucun modificateur).

Lutte. Le bonus de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque + modificateur de taille + bonus de For).

Att. La seule attaque qu'entreprend une créature quand elle effectue une action d'attaque (arme utilisée pour porter le coup, bonus de base à l'attaque modifié, corps à corps ou distance, dégâts infligés).

Out. Toutes les attaques physiques que la créature est capable de porter quand elle entreprend une action d'attaque à outrance (souvent identique à la rubrique « Att »).

Esp/All. Le nombre de cases que la créature occupe sur le quadrillage et son allonge naturelle. La plupart des créatures ont un Esp/All de 1,50 m/1,50 m, ce qui explique que le profil omette souvent cette rubrique.

AS. Les attaques spéciales de la créature (certaines étant décrites en détail sous le paragraphe Compétences et dons).

Part. Les particularités de la créature (certaines étant décrites en détail sous le paragraphe Compétences et dons).

AL. Abréviation d'une ou deux lettres dénotant l'alignement de la créature.

JS. Les bonus aux jets de sauvegarde de la créature.

Valeurs de caractéristique. Les valeurs de caractéristique de la créature données dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha).

Compétences et dons. Autre paragraphe qui dévoile la liste des dons et modificateurs de compétence de la créature.

Détails. Attaques spéciales et particularités nécessitant une description.

Sorts connus. Rubrique à l'attention des ensorceleurs et membres des autres classes qui ne préparent pas leurs sorts.

Sorts préparés. Rubrique à l'attention des magiciens, prêtres et membres des autres classes qui préparent leurs sorts. Le profil d'un prêtre inclura également les domaines auxquels il a accès (les sorts de domaine étant suivis d'un astérisque), son dieu (le cas échéant) et les pouvoirs que lui accordent ses domaines.

Grimoire. En plus des sorts préparés, il est possible d'inclure le contenu du grimoire dans le profil de caractéristiques (voir l'exemple de magicien PNJ, page 118). Cette rubrique est importante pour un PNJ que les personnages



risquent de rencontrer à maintes reprises sur plusieurs jours (ce qui lui permettra de préparer différents sorts selon les circonstances).

Possessions. Liste des objets que porte la créature.

De toute évidence, vous détaillerez plus ou moins le profil de vos créatures. Les éléments les plus importants sont les points de vie, la CA et le bonus de base à l'attaque de la créature.

Utilisez le profil de caractéristiques durant vos parties, ce qui vous permettra d'avoir tous les renseignements nécessaires sous la main et de ne pas ralentir le rythme du jeu, mais ne vous sentez surtout pas obligé d'y inclure toutes les caractéristiques de chaque créature.

AVENTURES EN EXTÉRIEUR

Dans les contrées sauvages, les dragons sillonnent les cieux à la recherche de proies, tandis que les tribus de hobgobelins traquent quiconque ose s'aventurer sur leur territoire. Les ankhegs creusent leurs galeries juste sous la surface du sol pendant que les araignées monstrueuses tissent leurs toiles dans les arbres.

Rencontres et aventures se déroulant en extérieur peuvent être aussi intéressantes que celles qui ont lieu dans le cadre d'un donjon, mais elles se présentent différemment. Les personnages sont beaucoup plus libres. Dans un donjon, leurs choix sont limités aux portes et couloirs qui s'offrent à eux, mais dans une forêt, ils peuvent emprunter la direction qui les séduit le plus.

Parfois, la nature est véritablement libératrice et exige une certaine souplesse de la part du MD. Inutile de cartographier chaque case de 1,50 mètre des montagnes des Abbor-Alz avant le début de l'aventure, mais vous devrez connaître l'environnement immédiat du lieu où surgira le dragon rouge. En outre, vous devrez savoir ce qui attend les personnages s'ils franchissent un pont.

Autre différence entre les aventures en donjon qu'en extérieur : la possibilité de battre en retraite. Dans un donjon, il est généralement facile de battre en retraite et de récupérer. En extérieur, loin de la civilisation, les personnages ne devront compter que sur eux-mêmes. Sans doute n'existe-t-il pas de temple débordant de guérisseurs au beau milieu du marécage dans lequel les personnages se fraient un chemin. Le prêtre du groupe devra donc se charger des soins. Il n'y a pas d'auberge, aussi les personnages devront-ils faire des tours de garde pendant la nuit. Et si des adversaires passent à l'attaque, ils n'ont vraisemblablement aucun endroit où se réfugier alentour.

Enfin, les aventures en extérieur diffèrent de celles en donjon car elles sont souvent auxiliaires. Elles prennent habituellement la forme d'un voyage vers un lieu précis, pas d'une véritable mission d'exploration. Un donjon se visite, la nature se parcourt ! Les personnages ont donc moins de raisons d'y traîner, tout simplement parce qu'ils se rendent certainement ailleurs.

Évidemment, portes, sols et murs n'ont guère leur place en extérieur. Les personnages devront donc se contenter de tout ce qui va de l'arbre géant aux sables mouvants. Les dangers dépendent ensuite du milieu naturel auquel ils sont confrontés (forêt, montagne, etc.) et du climat (chaud, tempéré ou froid).

SE PERDRE

Il y a de nombreuses façons de se perdre en pleine nature. Le fait de suivre une route, un sentier, un cours d'eau ou un rivage écarte cependant cette possibilité. Toutefois, en voyageant à travers champs et forêts, les voyageurs prennent le risque d'être désorientés, plus particulièrement lorsque la visibilité est mauvaise ou que le terrain est difficile.

Mauvaise visibilité. Quand les personnages ne voient pas convenablement à 18 mètres au moins, ils risquent de se perdre. S'ils évoluent dans le brouillard, sous la pluie ou sous la neige, ils peuvent perdre leurs repères visuels. De même, les personnages qui voyagent de nuit connaissent les risques qu'ils prennent. Tout dépend alors de leurs sources de lumière, de la luminosité de la lune et de leurs éventuels pouvoirs de vision nocturne ou vision dans le noir.

Terrain difficile. Les personnages évoluant dans une forêt, une lande, des collines ou des montagnes peuvent se perdre s'ils s'écartent de leur

piste (qu'il s'agisse d'une route ou d'un cours d'eau). Les forêts sont plus particulièrement dangereuses car elles effacent les repères et empêchent de voir le soleil ou les étoiles.

Chances de se perdre. S'il y a un risque de se perdre, le personnage de tête doit réussir un test de Survie. En cas d'échec, le groupe se perd bel et bien. Le DD de ce test dépend du terrain, des conditions de visibilité et de la présence éventuelle d'une carte. Reportez-vous à la table ci-dessous et utilisez le DD applicable le plus élevé.

Terrain	DD du test de Survie
Lande ou colline, carte	6
Montagne, carte	8
Lande ou colline, pas de carte	10
Mauvaise visibilité	12
Montagne, pas de carte	12
Forêt	15

Un personnage doté d'au moins 5 degrés de maîtrise en Connaissances (géographie) ou Connaissances (folklore local) en rapport avec la région traversée bénéficie d'un bonus de +2 au test.

Effectuez un test par heure (ou fraction d'heure) de déplacement sur courte ou longue distance pour voir si les voyageurs sont perdus. Dans le cas d'un groupe, seul le personnage de tête effectue le test. (Jouez-le en secret car les personnages ne doivent pas comprendre trop rapidement qu'ils se sont égarés.)

Effets. Si le groupe se perd, il n'est plus dans la bonne direction. Déterminez une nouvelle direction au hasard pour chaque heure de déplacement sur courte ou longue distance. Les personnages continueront de progresser aléatoirement jusqu'à ce qu'ils tombent sur un repère inmanquable, ou jusqu'à ce qu'ils admettent s'être égarés et tentent de retrouver leur chemin.

Reconnaître qu'on s'est perdu. Une fois par heure de progression aléatoire, chaque personnage du groupe peut effectuer un test de Survie (DD 20, -1 par heure de voyage) pour reconnaître que le groupe n'avance pas dans la bonne direction. En certaines circonstances, l'égarement est évident : si les personnages devaient rallier leur destination en 1 heure, ils se posent des questions s'ils ne sont toujours pas arrivés au bout de 3 heures.

Fixer une nouvelle direction. Un groupe qui semble perdu n'est pas vraiment sûr de la nouvelle direction à emprunter pour atteindre son objectif, même si celui-ci est « l'endroit où nous avons quitté la route pour nous enfoncer dans ces maudits bois. » Pour trouver la bonne direction, il faut réussir un test de Survie (DD 15, +2 par heure de voyage aléatoire). En cas d'échec, le personnage choisit une direction aléatoire en guise de « bonne » direction. (Là encore, effectuez ce test en secret. Ils ne se rendront pas forcément compte d'une nouvelle erreur.)

Une fois qu'ils ont repris leur route, que la direction soit correcte ou non, les personnages peuvent de nouveau se perdre. Si les conditions suggèrent une possibilité d'égarement, effectuez un test par heure de voyage, comme décrit dans la partie *Chances de se perdre*, ci-dessus, pour voir s'ils maintiennent la nouvelle direction ou s'ils progressent de nouveau au hasard.

Directions conflictuelles. Il est possible que plusieurs personnages tentent de trouver la bonne direction après s'être perdus. Dans ce cas, effectuez un test de Survie en secret pour chaque personnage. Confiez la bonne direction à ceux qui ont réussi le test, et donnez une direction aléatoire aux autres, qu'ils pensent être la bonne. (Effectuez quelques jets de dés supplémentaires derrière votre écran pour confondre les joueurs.)

Retrouver sa direction. Il y a plusieurs façons de se remettre sur les rails. Premièrement, si les personnages ont réussi à fixer une nouvelle direction et s'ils la suivent jusqu'à leur destination, ils ne sont plus perdus. Deuxièmement, les personnages qui progressent dans une direction aléatoire peuvent très bien tomber sur un repère qui se reconnaît aisément. Troisièmement, si les conditions environnementales s'améliorent soudainement (le brouillard se dissipe, le soleil se lève, etc.), les personnages peuvent tenter de suivre une nouvelle direction, avec un bonus de +4 au test de Survie. Enfin, un sort comme *orientation* indique la direction à suivre.

FORÊTS

Les milieux forestiers sont divisés en trois catégories : clairsemés, intermédiaires et denses. Une forêt immense sera composée des trois types de terrain : de clairsemée à la lisière, jusqu'à dense au centre.

La table ci-dessous décrit une case donnée selon le terrain qui la domine. Ne jetez pas les dés pour chaque case et utilisez les pourcentages de la table pour créer votre carte.

ATTRIBUTS DES FORÊTS

	Catégorie de forêt		
	Clairsemée	Intermédiaire	Dense
Arbres normaux	50 %	70 %	80 %
Arbres massifs	—	10 %	20 %
Broussailles légères	50 %	70 %	50 %
Broussailles épaisses	—	20 %	50 %

Arbres. Les arbres constituent les éléments principaux d'une forêt. Placez un point au centre de chaque case qui est occupée par un arbre, mais ne vous souciez pas de son emplacement exact au sein de celle-ci. Une créature qui se trouve dans la même case qu'un arbre bénéficie d'un bonus de +2 à la classe d'armure et d'un bonus de +1 aux jets de Réflexes (ces bonus ne sont pas cumulables avec d'autres bonus d'abri). Hormis cela, la présence d'un arbre n'affecte pas l'espace de combat d'une créature, car on part du principe que celle-ci tire le meilleur parti possible de cet arbre. Le tronc a une CA de 4, une solidité de 5 et 150 pr. Un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Les forêts denses ou intermédiaires abritent également des arbres massifs. Ils occupent une case entière et confèrent un abri à ceux qui se dissimulent derrière. Ils ont une CA de 3, une solidité de 1 et 600 pr. À l'instar des arbres normaux, un test d'Escalade (DD 15) permet d'y grimper.

Broussailles. Plantes, racines et buissons tapissent le sol des forêts. Pour entrer dans une case occupée par de légères broussailles, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage. Les broussailles augmentent le DD des tests d'Acrobaties et Déplacement silencieux de +2 en raison de la présence de feuilles et de branches.

Pour entrer dans une case occupée par des broussailles épaisses, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Par contre, on y bénéficie d'un camouflage (30 % de chances de rater au lieu des 20 % habituels). Les broussailles épaisses augmentent le DD des tests d'Acrobaties et Déplacement silencieux de 5 points en raison de la présence de feuilles et de branches. Ceci dit, on s'y dissimule facilement et elles accordent un bonus de +5 aux tests de Discrétion. Il est impossible d'y courir ou d'y charger.

Les cases renfermant des broussailles sont généralement regroupées. Certaines abritent à la fois un arbre et des broussailles.

Voûtes forestières. Elfes et autres habitants des bois vivent communément sur des plates-formes qui s'élèvent loin au-dessus du sol. Ces plates-formes de bois sont habituellement reliées par des ponts de cordes (décrits à la page 64). Pour atteindre les maisons, on grimpe aux branches (Escalade, DD 15), on se sert d'échelles de cordes (Escalade, DD 0), ou on utilise une sorte de monte-charge (qui s'élève de 30 centimètres par point obtenu à un test de Force, effectué chaque round au prix d'une action de mouvement). Les créatures qui se tiennent sur les plates-formes ou les branches d'une voûte forestière bénéficient d'un abri contre celles qui se trouvent au sol. Dans les forêts denses et intermédiaires, elles disposent également d'un camouflage.

Autres éléments de forêt. Les troncs couchés font généralement 90 centimètres de haut et confèrent un abri comparable à un muret. Pour les franchir, il en coûte 1,50 mètre de déplacement. Habituellement, les cours d'eau forestiers font entre 1,50 mètre et 3 mètres de large, pour une profondeur de 1,50 mètre maximum. Des sentiers sinueux parcourent la plupart des forêts, ce qui permet de s'y déplacer normalement sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage. Ces chemins sont plus rares dans les forêts denses, et on trouve parfois la piste d'animaux dans les forêts inexplorées.

Discrétion et détection en forêt. Dans une forêt clairsemée, la distance maximale à laquelle on peut user de Détection pour déceler la présence d'autrui est égale à 3d6 + 3 mètres. Elle tombe à 2d8 x 3 mètres dans une forêt intermédiaire, et à 2d6 x 3 mètres dans une forêt dense.

Comme une case de broussailles confère un camouflage, il est aisé d'utiliser la compétence Discrétion en forêt. Troncs et arbres offrent également un abri et constituent de bonnes cachettes.

Le bruit de fond d'une forêt y rend les tests de Perception auditive plus difficiles. Augmentez-les de 2 points tous les 3 mètres, et non de +1 (mais n'oubliez pas que le Déplacement silencieux est également plus difficile dans les broussailles).

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN FORÊT TEMPÉRÉE (ND 6)

D100	Rencontre	ND moyen
01-04	1d4+3 dryades	8
05-10	1 sylvanien	8
11-16	1 druide homme-lézard PNJ de niveau 5 et 2 centaures	7
17-19	1 nymphe	7
20-25	1d4 licornes	7
26-33	1d6+1 loups	7
34-43	1d4 centaures	6
44-51	1d4 loups sanguinaires	6
52-61	1d3 ours-hibous	6
62-69	1d3 pixies	6
70-73	1 blème (goule) et 2 goules	5
74-79	1 rôdeur gnoll PNJ de niveau 5	5
80-85	1d4+1 satyres	5
86-88	1d4+1 ours-hiboux squelettes	5
89-93	1 âme-en-peine	5
94-97	2 ours noirs (animal)	4
98-00	1 sanglier-garou (lycanthrope)	4

Pour de plus amples informations sur la création d'une table de rencontres aléatoires, reportez-vous à la page 95.

Feux de forêt (FP 6)

Normalement, une simple étincelle est inoffensive. Cependant, quand le temps est sec et le vent fort, il peut y avoir un incendie. La foudre met souvent le feu aux arbres et est à l'origine de nombreux incendies de forêt. Quelle que soit la source des flammes, les voyageurs peuvent y être piégés.

Un personnage qui réussit un test de Détection (on considère qu'il s'agit d'une créature de taille C, ce qui réduit le DD de 16 points) voit les flammes jusqu'à 2d6 x 30 mètres. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, le feu se rapproche. Ils le voient automatiquement quand il arrive à 1/2 moitié de sa distance originelle.

Les personnages qui sont aveugles (ou dans l'impossibilité d'effectuer un test de Détection) sentent la chaleur des flammes (et le « détectent » automatiquement) quand il se trouve à 30 mètres.

La lisière des flammes (qui est sous le vent) peut progresser plus vite qu'un humain qui court (36 mètres pour les vents modérés). Dès lors qu'une partie de la forêt est livrée aux flammes, elle le reste pendant 2d4 x 10 minutes, après quoi il ne reste que des charbons fumants. Les personnages qui sont rattrapés par un feu de forêt finissent peut-être par voir les flammes les encercler.

Au sein d'un tel incendie, un personnage est confronté à trois dangers : les dégâts dus à la chaleur, le risque de prendre feu et l'inhalation de fumée.

Dégâts dus à la chaleur. Être pris dans un feu de forêt est pire encore qu'être exposé à une chaleur extrême (voir *La chaleur*, page 302). Le simple fait de respirer inflige 1d6 points de dégâts par round (pas de jet de sauvegarde). En outre, le personnage doit effectuer un jet de Vigueur tous les 5 rounds (DD 15, +1 par test précédent), sans quoi il subit 1d4 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui retient son souffle peut éviter les dégâts létaux, mais pas les non-létaux. Toutes les créatures qui portent des vêtements épais ou une armure subissent un malus de -4 aux jets de sauvegarde. En outre, celles qui portent une armure en métal ou qui entrent en contact avec du métal très chaud sont frappés par un effet semblable au sort *métal brûlant* (voir la page 258 du *Manuel des Joueurs*).

CHAPTER 3: ADVENTURES

Prendre feu. Les personnages piégés par un feu de forêt risquent de prendre feu au moment où la lisière des flammes les rattrape, puis toutes les minutes (voir *Prendre feu*, page 302).

Inhalation de fumée. Les feux de forêt produisent beaucoup de fumée. Un personnage qui en respire doit effectuer un jet de Vigueur par round (DD 15, +1 par test précédent) ou passer le round à suffoquer. Un personnage qui suffoque pendant 2 rounds consécutifs subit 1d6 points de dégâts non-létaux. En outre, la fumée obscurcit le champ de vision, conférant un camouflage aux personnages qui s'y trouvent.

MARÉCAGES

Il existe deux types de marécages : les landes sèches et les marais croupis. Tous deux sont souvent bordés de lacs (décrits dans la partie *Milieux aquatiques*, ci-dessous), qui constituent une troisième catégorie de milieu naturel que l'on trouve dans les marécages.

La table ci-dessous décrit les caractéristiques des marécages selon le terrain qui les domine. Les pourcentages sont représentatifs d'un marécage typique et ne représentent pas les chances qu'une case renferme l'élément en question.

ATTRIBUTS DES MARÉCAGES

	Catégorie de marécage	
	Landes	Marais
Tourbière peu profonde	20 %	40 %
Tourbière profonde	5 %	20 %
Broussailles légères	30 %	20 %
Broussailles épaisses	10 %	20 %

Tourbières. Si une case fait partie d'une tourbière peu profonde, elle est remplie de 30 centimètres de boue ou d'eau stagnante. Pour y entrer, il faut utiliser 2 cases de déplacement et le DD des tests d'Acrobaties qui y sont effectués augmente de 2 points.

Une case de tourbière profonde est occupée par 1,20 mètre environ d'eau stagnante. Les créatures de taille M ou supérieure y entrent au prix de 4 cases de déplacement. Les personnages peuvent aussi nager. Les créatures de taille P ou inférieure doivent impérativement nager pour se déplacer. Les acrobaties y sont impossibles.

L'eau d'une tourbière profonde confère un abri aux créatures de taille M ou supérieure. Les créatures plus petites bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA, bonus de +4 aux jets de Réflexes). Les créatures de taille M ou supérieure peuvent s'accroupir au prix d'une action de mouvement pour bénéficier de cet abri supérieur. Toutes les créatures qui en bénéficient subissent un malus de -10 à l'attaque contre celles qui ne sont pas dans l'eau.

Les cases de tourbière profonde sont habituellement regroupées et entourées par un anneau de cases de tourbière peu profonde au contour irrégulier.

Les cases de tourbière profonde ou peu profonde augmentent le DD des tests de Déplacement silencieux de 2 points.

Broussailles. Les buissons, joncs et autres herbes hautes des marécages fonctionnent sur le même principe que les broussailles en forêt (voir ci-dessus). Une case de tourbière ne peut pas accueillir de broussailles.

Sables mouvants. Les sables mouvants, qui prennent la forme de broussailles ou de plaine, paraissent solides et risquent de piéger les personnages imprudents. Un personnage qui s'approche à une allure normale de sables mouvants a droit à un test de Survie (DD 8) pour voir le danger. Par contre, les personnages qui courent ou chargent n'ont pas la moindre chance de les détecter. Les sables mouvants font généralement 6 mètres de diamètre, l'élan d'un personnage qui court ou charge les projetant de 1d2 x 1,50 mètres dedans.

Effets des sables mouvants. Les personnages pris dans des sables mouvants doivent réussir un test de Natation par round pour ne pas s'enfoncer (DD 10) ou pour se déplacer de 1,50 mètre (DD 15). En cas d'échec de 5 points ou plus, le personnage disparaît sous la surface et commence à se noyer dès lors qu'il n'a plus de souffle (voir la description de la compétence Natation, page 81 du *Manuel des Joueurs*, et *La noyade*, page 303 du présent guide).

Les personnages immergés dans un marécage peuvent remonter à la surface en réussissant un test de Natation (DD 15, +1 par round passé sous l'eau).

Sauvetage. Il est difficile de libérer un personnage de sables mouvants. Le sauveur a besoin d'une branche, d'une hampe de lance, d'une corde ou de quelque autre ustensile lui permettant d'atteindre la victime. Ensuite, il effectue un test de Force (DD 15) pour la tirer, cette dernière devant également jouer un test de Force (DD 10) pour rester accrochée à l'accessoire. En cas d'échec, elle doit effectuer un test de Natation (DD 15) pour ne pas couler. Si les deux tests sont couronnés de succès, la victime est tirée de 1,50 mètre.

Haies. Courantes dans les landes, les haies sont des enchevêtrements de pierres, de terre et de buissons épineux.

Les haies étroites fonctionnent sur le même principe que les murets et il faut utiliser 4,50 mètres de déplacement pour les franchir.

Les haies larges font plus de 1,50 mètre de haut et occupent des cases entières. Elles confèrent un abri total, tout comme les murs. Pour traverser une case occupée par un tel obstacle, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Ceci dit, les créatures qui réussissent un test d'Escalade (DD 10) n'ont besoin d'utiliser que 2 cases de déplacement.

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN MARÉCAGES TEMPÉRÉS (ND 9)

D100	Rencontre	ND moyen
01-07	1 hydre à onze têtes	10
08-11	1d3 mohrgs	10
12-15	1 jeune dragon noir adulte	9
16-19	1d4+2 ensorceleurs kobolds PNJ de niveau 5	9
20-30	1d3 cthouls	9
31-38	1d3 méduses	9
39-45	1d4+2 roublards gobelins PNJ de niveau 5	9
46-53	1d3 spectres	9
54-63	1d4 feux follets	9
64-70	1d4 zombis ravageurs gris	9
71-81	1 ravageur gris	8
82-91	1 cercle de guenaudes (guenaude marine, annis, guenaude verte)	8
92-97	2d4 harpies	8
98-00	1 tertre errant	6

Autres éléments des marécages. Certains marécages, en particulier les marais, renferment des arbres, généralement regroupés en petits bosquets. La plupart sont parcourus de sentiers qui prennent soin de contourner les tourbières. Comme dans les forêts, les sentiers permettent un déplacement normal et n'offrent pas le camouflage des broussailles.

Discrétion et détection dans les marécages. Dans une lance, la distance maximale à laquelle on peut effectuer un test de Détection pour déceler la présence d'autrui s'élève à 6d6 x 3 mètres. Dans un marais, elle est de 2d8 x 3 mètres.

Broussailles et tourbières profondes offrent un excellent camouflage, aussi n'est-il pas nécessaire de se dissimuler dans les marécages.

Le marécage n'inflige aucun malus aux tests de Perception auditive. Enfin, l'utilisation de la compétence Déplacement silencieux est plus difficile, aussi bien dans les broussailles que dans les tourbières.

COLLINES

Les collines s'élèvent parfois au sein d'un milieu naturel précis, mais il leur arrive également de dominer les alentours. Ce type de milieu naturel est divisé en deux groupes : les coteaux et les collines accidentées. Il s'agit généralement d'une zone de transition entre un milieu accidenté, comme une montagne, et une plaine.

La table qui suit définit la pente de votre colline, mais sans doute voudrez-vous tracer votre carte très soigneusement afin que l'amont et l'aval soient clairement définis. Les pourcentages ne laissent aucune place aux terrains plats. Néanmoins, le sommet de vos collines et le fond de vos vallées abriteront vraisemblablement quelques cases de terrain plus ou moins plat.

ATTRIBUTS DES COLLINES

	Catégorie de colline	
	Coteau	Colline accidentée
Pente douce	75 %	40 %
Pente raide	20 %	50 %
À-pic	5 %	10 %
Broussailles légères	15 %	15 %

Pour dessiner un milieu naturel constitué de collines, décidez de l'emplacement du sommet et de celui de la vallée, puis entourez le tour d'anneaux de cases de pentes douces et de pentes raides. Si vous avez besoin de falaises, placez-les à côté ou au sein de cases de pente raide. Enfin, dessinez des flèches pointant vers l'aval.

Pente douce. La pente n'est pas suffisante pour affecter les déplacements, mais les personnages situés en amont bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps.

Pente raide. Les personnages qui gravissent la colline doivent utiliser 2 cases de déplacement pour entrer dans une case de pente raide. Les personnages qui la dévalent en courant ou en chargeant doivent réussir un test d'Équilibre en entrant dans la première case de pente raide. De leur côté, les personnages dotés d'une monture doivent effectuer un test d'Équitation (DD 10). En cas d'échec, l'intéressé trébuche et met un terme à son déplacement 1d2 x 1,50 mètres plus loin. Les personnages qui échouent de 5 points ou plus se retrouvent à terre dans la case où leur déplacement s'achève.

Une pente raide augmente le DD des tests d'Acrobaties de 2 points.

À-pic. Pour gravir un à-pic typique, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15). Celui-ci fait généralement 1d4 x 3 mètres de haut, mais peut-être aurez-vous besoin d'un plus grand. Un à-pic n'est pas parfaitement vertical. Il occupe des cases de 1,50 mètre s'il fait moins de 9 mètres de haut, et des cases de 3 mètres dans le cas contraire.

Broussailles légères. Armoises et autres arbustes rabougris poussent sur les collines, mais ils les recouvrent rarement en intégralité, comme c'est le cas dans les forêts et les marécages. Les broussailles légères confère un camouflage et augmentent le DD des tests d'Acrobaties et de Déplacement silencieux de 2 points.

Autres éléments des collines. Les arbres ont leur place dans les collines. De leur côté, les vallées abritent souvent un cours d'eau (1,50 mètre à 3 mètres de large pour 1,50 mètre de profondeur maximum) ou le lit asséché d'une rivière (tranchée de 1,50 mètre à 3 mètres de large). Souvenez-vous qu'un cours d'eau coule toujours d'amont en aval.

Discretion et détection dans les collines. Sur un coteau, la distance maximale à laquelle on peut effectuer un test de Détection pour déceler la présence d'autrui s'élève à 2d10 x 3 mètres. Dans des collines accidentées, elle est de 2d6 x 3 mètres. S'il n'y a pas de broussailles alentour, il est difficile de se cacher dans une colline. Le sommet ou la crête d'une colline confère un abri vis-à-vis des créatures situées en aval.

Les collines n'ont aucune incidence sur les tests de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN COLLINES TEMPÉRÉES (ND 5)

D700	Rencontre	ND moyen
01-03	1 jeune dragon de cuivre	7
03-05	1 bulette	7
06-09	1 géant des collines	7
10-17	1d3 bêtes éclipseantes	6
18-27	1d3 griffons	6
28-34	1 wiverne	6
35-44	Barde humain PNJ de niveau 5	5
45-58	1 ogre et 1d4+2 hommes d'armes hobgobelins	5
59-68	1d3 zombis ogres	5
69-77	1 rhast	5
78-85	1d3 nécrophages	5
86-95	1d3 hippogriffes	4
96-00	1 doppelganger	3

MONTAGNES

Les trois catégories de milieux montagneux sont les suivantes : prairies alpines, montagnes accidentées et hautes montagnes. Quand les personnages s'aventurent dans une zone montagneuse, il y a fort à parier qu'ils vont évoluer dans chacun de ces types de milieu, en commençant par les prairies pour finir au sommet de monts franchement menaçants.

Pour tracer la carte d'un milieu montagneux, utilisez les pourcentages fournis ci-dessous. Comme dans le cas des collines, vous devez identifier le l'amont et l'aval. Pentes douces, pentes raides, à-pic et gouffres n'occupent jamais le même espace. Par contre, la pente peut être recouverte de broussailles, d'éboulis ou de nombreux décombres.

Les montagnes présentent un élément important, la paroi rocheuse, qui apparaît à la frontière de cases et non au milieu de celles-ci. Une fois tous les éléments du milieu naturel dessinés sur le quadrillage, ajoutez les parois rocheuses en les plaçant juste à côté ou au sein de pentes raides et d'à-pic.

ATTRIBUTS DES MONTAGNES

	Catégorie de montagne		
	Prairie alpine	Accidentée	Haute
Pente douce	50 %	25 %	15 %
Pente raide	40 %	55 %	55 %
À-pic	10 %	15 %	20 %
Gouffre	—	5 %	10 %
Broussailles légères	20 %	10 %	—
Éboulis	—	20 %	30 %
Nombreux décombres	—	20 %	30 %

Pentes douces et raides. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux collines.

À-pic. Il fonctionne également sur le même principe que celui décrit dans la section réservée aux collines, mais fait généralement 2d6 x 3 mètres de haut. Les à-pic mesurant plus de 24 mètres occupent un espace horizontal de 6 mètres.

Gouffre. Généralement formés par quelque biais géologique, les gouffres fonctionnent sur le même principe que les fosses des donjons. Ils ne sont pas cachés et les personnages ne tomberont donc pas dedans par accident (sauf dans le cas d'une bousculade). Un gouffre classique présente une profondeur de 2d4 x3 mètres, une longueur de 6 mètres au moins, et une largeur allant de 1,50 mètre à 6 mètres. Pour se sortir d'un gouffre, il faut réussir un test d'Escalade (DD 15).

En haute montagne, la profondeur d'un gouffre s'élève le plus souvent à 2d8 x 3 mètres.

Broussailles légères. Elles fonctionnent sur le même principe que celles décrites dans la section réservée aux forêts.

Éboulis. Il s'agit d'un espace recouvert de cailloux et de pierres. Les éboulis n'affectent pas la vitesse de déplacement, mais se montrent parfois traîtres sur une pente. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de 2 points si les éboulis parsèment une pente douce, et de 5 points s'ils recouvrent une pente raide. Dans tous les cas, le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Le sol est recouvert de pierres de toutes tailles. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de 5 points, et celui des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Paroi rocheuse. Il s'agit d'une paroi de pierre verticale. Pour la gravir, il faut réussir un test d'Escalade (DD 25). Une paroi rocheuse fait 2d4 x 3 mètres de haut en zone de montagne accidentée, et 2d8 x 3 mètres en haute montagne. Les parois rocheuses sont tracées au bord des cases, pas en leur sein.

Entrée de caverne. Placées dans les cases d'à-pic et de pente raide, et près d'une paroi rocheuse, les entrées de caverne font généralement 1,50 mètre à 6 mètres de large et 1,50 mètre de profondeur. Ensuite, la caverne peut prendre la forme d'une simple grotte ou d'un vaste donjon. Les cavernes utilisées par des monstres disposent habituellement de 1d3 salles de 1d4 x 3 mètres de diamètre.

Autres attributs des montagnes. Les prairies alpines débutent généralement à l'altitude où poussent les derniers arbres. Les éléments

de forêt y sont donc rares. Les montagnes abritent parfois un cours d'eau (1,50 mètre à 3 mètres de large pour 1,50 mètre de profondeur maximum) ou le lit asséché d'une rivière (tranchée de 1,50 mètre à 3 mètres de large). Les zones situées à une très haute altitude sont habituellement plus froides que les basses terres qui les entourent, ce qui explique qu'elles puissent être couvertes par une couche de glace (voir plus bas).

Discrétion et détection en montagne. En général, la distance à laquelle on peut percevoir la présence d'autrui via un test de Détection s'élève à 4d10 x 3 mètres. Certains sommets et crêtes offrent bien entendu un meilleur point de vue, alors que les vallées encaissées et autres canyons réduisent sérieusement le champ de vision. Comme la végétation n'entrave guère la vision, les éléments de votre quadrillage restent les principaux repères de la portée de la vue.

Comme c'est le cas pour les collines, les crêtes et les sommets confèrent un abri aux personnages qui s'y trouvent.

D'un autre côté, la propagation des sons est phénoménale en montagne. Le DD des tests de Perception auditive augmentent de 1 point par tranche de 6 mètres et non tous les 3 mètres séparant les protagonistes.

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN MONTAGNE FROIDE (ND 11)

D100	Rencontre	ND moyen
01-04	1 tyranneuil	13
05-07	1 jeune dragon d'argent adulte	13
08-19	1d3 barbares demi-orques PNJ de niveau 10	12
20-29	1 dévoreur d'âme	11
30-47	1d3 géants du givre	11
48-58	1d4 ombres suprêmes	11
59-75	1 chasseur troll	11
76-88	Magicien drow PNJ de niveau 10 et 1 garde animé	11
89-00	2d4 trolls	9

Avalanches (FP 7)

Entre les hauts sommets et les lourdes chutes de neige, les avalanches constituent un véritable fléau en de nombreuses régions montagneuses. Bien que les avalanches de neige et de glace soient les plus courantes, il existe également des avalanches de pierre et de roche.

Un personnage qui réussit un test de Détection (DD 20) peut distinguer une avalanche (considérez-la comme une créature de taille C) à 1d10 x 150 mètres. Si tous les personnages ratent leur test de Détection, l'avalanche se rapproche, et ils la perçoivent automatiquement lorsqu'elle arrive à la moitié de sa distance originelle.

Même si on ne la voit pas, on peut entendre une avalanche. Lorsque les conditions sont optimales (aucun autre bruit), tout personnage qui réussit un test de Perception auditive (DD 15) entend une avalanche ou un glissement de terrain quand il se trouve à 1d6 x 150 mètres. Le DD de ce test s'élève à 20, à 25 ou plus encore si les conditions sont délicates (au beau milieu d'une tempête de neige, par exemple).

Avalanches et glissements de terrain présentent deux zones : la coulée (sillage direct du phénomène) et les côtés (les débris retombent sur les victimes). Les personnages pris dans la première subissent forcément des dégâts, mais les autres ont une chance de se tirer d'affaire.

Les personnages enfoncés sous la coulée subissent 8d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 15 pour annuler les dégâts de moitié). Bien entendu, ils sont enterrés (voir ci-dessous).

Les personnages situés sur les côtés subissent 3d6 points de dégâts (jet de Réflexes, DD 15 pour annuler les dégâts). En cas d'échec, l'intéressé est également enterré.

Les créatures enterrées subissent 1d6 points de dégâts non-létaux par minute. Si un personnage sombre dans l'inconscience, il doit réussir un test de Constitution (DD 15) sans quoi il subit 1d6 points de dégâts létaux par minute jusqu'à ce qu'il soit libéré ou tué.

Une avalanche classique fait 1d6 x 30 mètres de large, d'un côté de la coulée à l'autre. La zone d'enfouissement située au centre du phénomène est deux fois moins large. Pour déterminer l'emplacement des personnages par rapport à la coulée, lancez 1d6 x 6 mètres. Le résultat est égal au nombre de mètres séparant le centre du groupe de personnages du centre

de la coulée. Les avalanches de neige et de glace progressent à la vitesse de 150 mètres par round, contre 75 mètres pour les glissements de terrain.

Voyages en montagne

L'altitude est éreintante, et parfois mortelle, pour les créatures qui n'y sont pas habituées. Le froid y est extrême et le manque d'oxygène vient à bout des combattants les plus endurcis.

Personnages acclimatés. Les créatures habituées à l'altitude se sentent généralement plus à l'aise que les autres. On considère que toute créature dont la ligne « environnement » inclut des montagnes est originaire de la région, et donc habituée à l'altitude. Les personnages peuvent également s'acclimater en vivant à haute altitude pendant 1 mois. S'ils ne mettent pas le pied sur une montagne pendant 2 mois, ils doivent de nouveau s'acclimater par la suite.

Les morts-vivants, les créatures artificielles et tous les monstres qui ne respirent pas sont immunisés contre les effets de l'altitude.

Zones d'altitude. En général, les montagnes présentent trois types d'altitude : le défilé, le col (ou pic) et le sommet.

Défilé (moins de 1 500 mètres). La plupart des voyages en basse montagne ont lieu dans des défilés, régions principalement constituées de prairies alpines et de forêts. Les personnages trouveront sans doute le terrain difficile (ce qu'illustrent les modificateurs de déplacement en montagne), mais l'altitude n'a aucun effet.

Col ou pic (de 1 500 à 4 500 mètres). Moyenne montagne et cimes de basse montagne tombent dans cette catégorie. Les créatures qui ne sont pas acclimatées ont du mal à trouver leur souffle à cette altitude. Les personnages doivent donc réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) par heure sans quoi ils sont fatigués. Cette fatigue disparaît lorsqu'ils redescendent à une altitude normale.

Les personnages acclimatés n'ont pas à effectuer de jets de Vigueur.

Sommet (plus de 4 500 mètres). Les plus hauts sommets dépassent 6 000 mètres d'altitude. Dès lors, les créatures sont sujettes à la fatigue (voir ci-dessus) et au mal des hauteurs, qu'elles soient habituées ou non à une altitude élevée.

Le mal des hauteurs est caractérisé par un manque d'oxygène. Il affecte les caractéristiques mentales et physiques. Après chaque tranche de 6 heures passées au-dessus de 4 500 mètres, un personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet précédent) ou subir un affaiblissement de 1 point à toutes les caractéristiques.

Les créatures acclimatées bénéficient d'un bonus d'aptitude de +4 au jet de sauvegarde visant à résister aux effets de l'altitude et au mal des hauteurs, mais même les montagnards endurcis évitent de rester trop longtemps à plus de 4 500 mètres d'altitude.

DÉSERTS

Les déserts apparaissent sous les climats chauds, tempérés et froids, et tous partagent une caractéristique commune : la pluie y est rare. Les trois catégories de désert sont les suivantes : la toundra (désert froid), le désert rocaillieux (généralement tempéré) et le désert de sable (souvent chaud).

La toundra diffère des autres catégories de désert en deux points. Comme elle se caractérise par une couche de neige et de glace, on n'a aucun mal à y trouver de l'eau. En outre, au milieu de l'été, le permafrost dégèle sur une trentaine de centimètres, transformant la région concernée en un vaste champ de boue. Dans ce cas, la toundra affecte les déplacements et l'utilisation de compétences comme s'il s'agissait d'une tourbière peu profonde (voir la section consacrée aux marécages), même si l'on y trouve de l'eau stagnante.

La table ci-dessus décrit les éléments que l'on trouve dans chacune des trois catégories. Inspirez-vous des pourcentages pour tracer votre carte mais ne jetez pas les dés pour chaque case. Attention, car chaque case ne peut abriter qu'un seul élément. Par exemple, une case de toundra sera occupée par des broussailles légères ou par une couche de glace, mais pas par les deux.

Broussailles légères. Elles consistent en arbustes rabougris et en cactus, mais elles fonctionnent sur le même principe que dans les autres milieux naturels.

Couche de glace. Le sol est recouvert d'une couche de glace. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. En

ATTRIBUTS DES DÉSERTS

	Catégorie de désert		
	Toundra	Rocailleux	Sable
Broussailles légères	15 %	5 %	5 %
Couche de glace	25 %	—	—
Décombres	5 %	30 %	10 %
Nombreux décombres	—	30 %	5 %
Dunes de sable	—	—	50 %

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN DÉSERT CHAUD (ND 7)

D100	Rencontre	ND moyen
01-07	1 androsphinx	9
08-15	1 sphinge	8
16-23	1d3 lamies	8
24-31	1d3 basilics	7
32-41	1 criocéphale	7
42-49	Moine humain PNJ de niveau 5 et barde humain PNJ de niveau 5	7
50-57	1 golem de chair	7
58-69	1d3 hiéracosphinx	7
70-80	1 scorpion monstrueux de taille TG (vermine)	7
81-88	1d3 janns (génie)	■
89-96	1d4+2 scorpions monstrueux de taille G (vermine)	6
97-00	1 momie	5

outre, le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points. Pour courir ou charger, il faut réussir un test d'Équilibre (DD 10).

Décombres. Le sol est recouvert de cailloux, ce qui rend certaines manœuvres risquées. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 2 points.

Nombreux décombres. Les pierres sont à la fois plus nombreuses et plus grosses. Pour entrer dans une telle case, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Le DD des tests d'Acrobaties et Équilibre augmente de 5 points, le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2 points.

Dunes de sable. Créées par l'action du vent sur le sable, les dunes fonctionnent sur le même principe que les collines, si ce n'est qu'elles se déplacent. Si le vent est important, une dune de sable peut se déplacer de quelques centaines de mètres en une semaine. Les dunes de sable peuvent occuper des centaines de cases. Elles disposent toujours d'une pente douce qui pointe en direction du vent (et une pente raide sous le vent).

Autres éléments des déserts. Parfois, la toundra est bordée de forêts. Du reste, on trouve certains arbres dans les étendues glacées. Les déserts de pierre renferment des plateaux entourés d'à-pic (voir la section consacrée aux montagnes) et de pentes raides. Les déserts de sable cachent parfois des sables mouvants (voir la section réservée aux marécages). Cependant, ces derniers prennent la forme d'un mélange de sable fin et de poussière (sans la moindre goutte d'eau). Les déserts sont parcourus de lits asséchés (considérez-les comme des tranchées de 1,50 mètre de large) qui se remplissent d'eau quand il pleut.

Discretion et détection dans le désert. En général, la distance maximale à laquelle on peut déceler la présence d'autrui via un test de Détection est égale à $6d6 \times 3$ mètres. Au-delà, les changements d'élévation (et les distorsions dues à la chaleur dans les déserts de sable) rendent toute détection impossible. Dans les déserts de sable, la présence des dunes réduit la visibilité à $6d6 \times 3$ mètres.

Le désert n'inflige aucun bonus ou malus aux tests de Détection et Perception auditive. Le manque d'éléments offrant un camouflage explique qu'il est plus difficile de s'y cacher.

Tempêtes de sable

Un tel phénomène réduit la visibilité à $1d10 \times 1,50$ mètres et inflige un malus de -4 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Une tempête de sable inflige 1d3 points de dégâts non-létaux par heure d'exposition, et laisse une fine couche de sable derrière elle. Le sable s'infiltre partout (à l'exception des meilleurs sceaux et coutures). Il irrite la peau et peut abîmer l'équipement.

PLAINES

La civilisation s'épanouit généralement dans les plaines, ce qui explique qu'elles soient souvent habitées. Il en existe trois catégories : les fermes, les prés et les champs de bataille. Les fermes sont courantes dans les régions habitées, alors que les prés représentent les plaines vierges de toute civilisation. Les champs de bataille ont un caractère temporaire et sont ensuite remplacés par la végétation ou des terres de labour. Il s'agit d'une catégorie à part entière parce que les aventuriers y passent beaucoup de temps et non parce qu'ils sont très répandus.

La table ci-dessous montre les proportions de chaque élément selon la catégorie de plaine concernée. Dans le cas d'une ferme, de légères broussailles simulent les cultures céréalières. De fait, les fermes qui cultivent des légumes offrent moins de broussailles (c'est également le cas entre les récoltes et les semences).

Les éléments qui suivent ne peuvent pas apparaître dans une même case.

ATTRIBUTS DES PLAINES

	Catégorie de plaine		
	Ferme	Pré	Champ de bataille
Broussailles légères	40 %	20 %	10 %
Broussailles épaisses	—	10 %	—
Décombres	—	—	10 %
Tranchée	5 %	—	5 %
Berne	—	—	5 %

Broussailles. Qu'il s'agisse de cultures ou de simple végétation, les hautes herbes des plaines fonctionnent sur le même principe que les broussailles légères des forêts. Les buissons les plus épais forment des broussailles épaisses dans les prés.

Décombres. Sur un champ de bataille, les décombres représentent généralement une structure qui a été détruite : par exemple, les ruines d'un bâtiment ou les restes d'un mur en pierre. Ils fonctionnent sur le même principe que ceux décrits dans la section réservée aux déserts.

Tranchée. Souvent creusée avant la bataille pour protéger les soldats, la tranchée fonctionne sur le même principe qu'un muret, si ce n'est qu'elle ne confère pas d'abri vis-à-vis des adversaires adjacents. Pour quitter une tranchée, il faut utiliser 2 cases de déplacement (mais pas de coût supplémentaire pour y entrer). Les créatures situées en dehors de la tranchée bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour frapper celles qui s'y trouvent (car elles sont en hauteur).

Dans une ferme, les tranchées sont généralement des canaux d'irrigation.

Berne. Structure défensive des plus courantes, la berme est un muret en pierre qui ralentit les déplacements et offre un certain abri. Placez-la sur le quadrillage en dessinant deux rangées de pente raide adjacentes (voir la partie réservée aux collines). Une personne traversant une berme de 2 cases aura 1 case de montée, puis 1 case de descente. Ce type de berme confère le même abri qu'un muret. Les bermes plus larges confèrent les avantages d'un muret à ceux qui se trouvent à 1 case en contrebas.

Clôtures. Les clôtures en bois servent généralement à retenir le bétail ou à gêner les soldats ennemis. Pour franchir un tel obstacle, il faut utiliser 1 case de déplacement supplémentaire. La clôture confère également

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN PLAINES TEMPÉRÉES (ND 4)

D100	Rencontre	ND moyen
01-03	1 demi-dragon, guerrier humain de niveau 4	6
04-08	1d4+2 worgs	6
09-13	1d3 cockatrices	5
14-19	1d3 nuées de criquets	5
20-26	Paladin humain PNJ de niveau 5	5
27-35	1d3 chiens esquiveurs	4
36-44	1d3 fourmis soldats géantes	4
45-57	1d4+4 gobelins	4
58-69	1d3 rats-garous (lycanthrope)	4
70-78	1 vampirien	4
79-86	1 allip	3
87-94	1 ankheg	3
95-00	1d3 gnolls	3

un abri qui fonctionne sur le même principe qu'un mur. Les personnages montés la franchissent sans que cela n'affecte leur déplacement s'ils réussissent un test d'Équitation (DD 15). En cas d'échec, la monture franchit l'obstacle, mais le cavalier tombe de selle.

Autres attributs des plaines. Des arbres apparaissent dans de nombreuses plaines. Sur les champs de bataille, on les abat généralement pour construire des machines de guerre (décrites dans la partie Attributs urbains, page 99). On y trouve également des haies (décrites dans la section consacrée aux marécages, page 88). Les cours d'eau, de 1,50 mètre à 6 mètres de large et de 1,50 mètre à 3 mètres de profondeur, sont monnaie courante.

Discrétion et détection dans les plaines. En plaine, la distance maximale à laquelle on peut déceler la présence d'ennemi via un test de Détection est égale à $6d6 \times 40$ mètres, mais les particularités de votre carte peuvent gêner le champ de vision.

Les plaines n'offrent ni bonus ni malus aux tests de Détection et Perception auditive. Certains éléments confèrent un abri ou un camouflage.

MILIEUX AQUATIQUES

Les milieux aquatiques sont généralement les moins favorables pour les PJ car ils ne peuvent pas y respirer. Les personnages ont donc peu de chances de participer à une aventure sous-marine (sauf si le fond d'une fosse est rempli d'eau, par exemple).

Les milieux aquatiques n'offrent pas autant de diversité que les milieux terrestres. Le fond de l'océan abrite de nombreuses merveilles, parmi lesquelles les pendents sous-marins des éléments terrestres décrits ci-dessus. Cependant, si les personnages tombent par-dessus bord parce qu'ils sont victimes d'une action de bousculade, ils ne s'intéresseront sans doute pas au lit de varech situé quelques dizaines de mètres en dessous.

Les milieux aquatiques sont divisés en deux catégories : les cours d'eau (ruisseaux, rivières, etc.) et les étendues d'eau (lacs, océans, etc.).

EXEMPLE DE TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES EN MILIEU AQUATIQUE TEMPÉRÉ (ND 8)

D100	Rencontre	ND moyen
01-04	1 dragon de bronze adolescent	9
05-08	1 dragon-tortue	9
09-17	1 calmar géant (animal)	9
18-28	1 pieuvre géante (animal)	8
29-39	1d4+2 félins marins	8
40-56	1d4+2 requins de taille TG (animal)	8
57-70	2d4+4 tritons	8
71-83	1 cachalot (animal)	7
84-94	1 naga aquatique	7
85-00	1d4 merhrow (ogre)	8

Cours d'eau. Les rivières larges et calmes coulent de quelques kilomètres par heure, aussi fonctionnent-elles sur le même principe que l'eau stagnante. Cependant, certains cours d'eau sont plus rapides. Tout ce qui flotte à leur surface descend le courant à une vitesse de 3 à 12 mètres par

round. Les rapides emportent les nageurs à la vitesse de 18 à 27 mètres par round. Les rivières au débit rapide ont toujours un courant violent (Natation, DD 15) ou prennent la forme d'un torrent (Natation, DD 20).

Si un personnage se trouve dans un cours d'eau, déplacez-le en direction de l'aval à la fin de son tour. S'il tente de garder sa position, il doit passer tout ou partie de son tour de jeu à nager à contre-courant.

Emporté. Un personnage emporté par un courant qui se déplace de 18 mètres (ou plus) doit effectuer un test de Natation par round pour rester à la surface de l'eau. Si le personnage réussit le test de 5 points au moins, il parvient à s'accrocher à un rocher, un arbre ou un écueil, et le courant ne l'emporte plus. Pour rallier la berge, il faut réussir trois tests de Natation (D 20) d'affilée. Les personnages accrochés à un rocher, une branche ou un écueil ne peuvent s'en sortir seuls (à moins de se laisser emporter par le courant et de nager). Les autres peuvent les aider comme s'ils étaient pris au piège de sables mouvants (voir la section consacrée aux marécages).

Étendues d'eau. Dans le cas d'un lac ou d'un océan, il faut simplement posséder une vitesse de déplacement à la nage ou réussir des tests de Natation (DD 10 en eau calme, DD 15 en eau agitée et DD 20 dans le cas d'une mer démontée). S'ils sont sous l'eau, les personnages doivent trouver le moyen de respirer. Dans le cas contraire, ils risquent de se noyer (voir *La noyade*, page 303). Sous l'eau, les personnages se déplacent comme s'ils volaient en bénéficiant d'une manœuvrabilité parfaite.

Discrétion et détection sous l'eau. Le champ de vision dépend de la clarté de l'eau, les créatures voient jusqu'à $4d8 \times 3$ mètres si l'eau est claire, et jusqu'à $1d8 \times 3$ mètres si elle est trouble. Les cours d'eau sont toujours troubles, sauf dans le cas de larges rivières au cours lent. Il est difficile de trouver un abri ou un camouflage sous l'eau (sauf dans le cas des fonds marins). Les tests de Détection et Perception auditive ne sont pas affectés.

Invisibilité. Une créature invisible laisse derrière elle une trace quand elle se déplace dans l'eau. Elle bénéficie d'un camouflage (20 % de chances de rater).

Combats sous-marins

Les créatures terrestres connaissent les pires difficultés du monde dès lors qu'il s'agit de combattre sous l'eau. Celle-ci affecte la classe d'armure, les jets d'attaque, les jets de dégâts et les déplacements. Dans certains cas, l'adversaire bénéficie même d'un bonus à l'attaque. Tous les effets sont résumés dans la table ci-dessous. Ils sont applicables, que le personnage nage, marche alors qu'il est de l'eau jusqu'à la poitrine ou parcourt le fond.

Attaques à distance sous l'eau. Les armes de jet sont inefficaces, même si elles sont utilisées depuis la terre ferme. Les autres attaques à distance subissent un malus de -2 à l'attaque tous les 1,50 mètre d'eau qu'il leur faut franchir (en plus des malus normaux dus à la distance).

Attaques depuis la terre. Les personnages qui nagent, flottent ou ont de l'eau jusqu'à la poitrine bénéficient d'un abri supérieur (bonus de +8 à la CA et bonus de +4 aux jets de Réflexes) vis-à-vis des adversaires situés sur la terre ferme. Les créatures terrestres qui bénéficient d'une

TABLE 3-22 : AJUSTEMENTS DE COMBAT SOUS L'EAU

Condition	Attaque/dégâts	Queue	Déplacement	Déséquilibre
Liberté de mouvement	Tranchants ou contondants normale/normaux	normale/normaux	normal	non
Possède une VD à la nage	-2/demi	normale	normal	non
Test de Natation réussi	-2/demi*	-2/demi	quart ou demi**	non
Pied sûr ***	-2/demi	-2/demi	demi	non
Aucune	-2/demi	-2/demi	normal	oui

* Une créature dénuée d'un effet de liberté de mouvement ou d'une vitesse de déplacement à la nage effectue ses tests de lutte avec un malus de -2, mais inflige des dégâts normaux.

** En cas de réussite, un test de Natation permet de se déplacer au quart de sa vitesse habituelle (action de mouvement) ou à la moitié de cette même vitesse (action complexe).

*** Les personnages ont le pied sûr quand ils marchent au fond de l'eau. On ne peut marcher au fond de l'eau que si l'on est suffisamment chargé pour se laisser couler (8 kg au moins pour les créatures de taille M, deux fois plus pour chaque catégorie de taille en plus, et moitié moins pour chaque catégorie de taille en moins).

**** Les personnages qui se débattent dans l'eau (en général parce qu'ils ont raté leur test de Natation) ont du mal à combattre efficacement. Une créature déséquilibrée perd son bonus de Dex à la CA. Dans le même temps, ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque.

liberté de mouvement ignorent cet abri quand elles effectuent des attaques de corps à corps contre une cible située dans l'eau. Une créature totalement submergée bénéficie d'un abri total (sauf si l'adversaire est affecté par liberté de mouvement). Les effets magiques ne sont pas affectés, sauf s'ils nécessitent un jet d'attaque (traité comme n'importe quel autre effet) ou relèvent du feu.

Feu. Les feux ordinaires (ce qui inclut les feux grégeois) ne brûlent pas sous l'eau. Les sorts et effets magiques affichant le registre du feu sont inefficaces, sauf si le personnage réussit un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas de réussite, le sort crée une bulle de vapeur au lieu de flammes, mais il fonctionne normalement. Sauf indication contraire, un feu d'origine surnaturelle reste sans effet sous l'eau.

La surface d'un corps d'eau bloque la ligne d'effet des sorts de feu. Si le personnage réussit un test d'Art de la magie pour pouvoir utiliser son sort sous l'eau, la surface n'en bloque pas moins la ligne d'effet. Par exemple, une boule de feu lancée sous l'eau ne peut pas prendre pour cibles des créatures situées à la surface.

Inondations

Dans de nombreuses régions sauvages, les inondations sont monnaie courante. Au printemps, la fonte des neiges peut engorger les ruisseaux et rivières. D'autres événements catastrophiques (pluies torrentielles, digues brisées, etc.) peuvent provoquer des inondations.

Lors d'une inondation, les rivières deviennent plus larges, plus profondes et beaucoup plus rapides. En cas d'inondation printanière, le niveau de la rivière monte de (1d10 x 30 centimètres) + 3 mètres et sa largeur augmente de 1d4 x 50 %. Les gués disparaissent pendant des jours, les ponts sont parfois emportés et même les bacs ont du mal à traverser le cours d'eau.

Une rivière en crue rend les tests de Natation plus difficiles d'un cran (une eau calme devient une eau agitée, et une eau agitée devient un torrent). Les rivières sont 1,5 fois plus rapides.

LE CLIMAT

Parfois, le temps joue un rôle important dans une aventure (la pluie peut effacer une piste, à moins qu'un orage subit ne force les aventuriers à se mettre à l'abri ou qu'un violent coup de vent n'oblige leur navire à rester à quai).

Si votre aventure se tient principalement en extérieur, créez une table de détermination aléatoire du climat. L'endroit a bien sûr une incidence sur le temps qu'il y fait. Par exemple, les montagnes sont généralement plus froides que les basses terres. En outre, la présence d'une chaîne de montagnes peut expliquer que les régions alentour connaissent peu de précipitations. La Table 3-23 servira de base à la création de votre table de détermination aléatoire du temps. Voici quel est le sens des termes utilisés sur cette table :

Coup de froid : abaisse la température de 5° C.

Doux à chaud : entre 15° C et 30° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Frais : entre 5° C et 15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Froid : entre 5° C et -15° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Précipitations : jetez 1d100 afin de déterminer si les précipitations prennent la forme de brouillard (01-30), de pluie ou de neige (31-90), ou de neige fondue ou de grêle (91-00). La neige ne peut se produire qu'en cas de température inférieure à 0° C. La plupart des types de précipitations durent 2d4 heures, exception de la grêle (1d20 minutes seulement, mais elle s'accompagne généralement de 1d4 heures de pluie).

Tempête (de sable, de neige, orage) : les vents sont violents (50 à 80 km/h) et la visibilité est réduite de 75 %. Voir Tempêtes, ci-dessous. Une tempête dure 2d4-1 heures.

Temps calme : le vent est très faible (de 0 à 15 km/h).

Très chaud : entre 30° C et 45° C le jour, 5° C à 10° C de moins la nuit.

Trombes d'eau : semblables à la pluie (voir Précipitations, ci-dessus), mais leur violence est telle qu'elles limitent le champ de vision comme le brouillard. Peuvent provoquer des crues éclair (voir ci-dessus). Les trombes d'eau se poursuivent pendant 2d4 heures.

Vague de chaleur : augmente la température de 5° C.

Venteux : le vent est modéré (15 à 30 km/h) ou important (30 à 50 km/h). Voir table 4-24.

Violente tempête (cyclone, blizzard, ouragan, tornade) : la vitesse des vents est supérieure à 80 km/h (voir la Table 3-24). De plus, les blizzards s'accompagnent d'importantes chutes de neige (1d3 x 30 centimètres),

et les ouragans de trombes d'eau (voir ci-dessus). Un cyclone dure 1d6 heures, un blizzard 1d3 jours. Un ouragan peut parfois durer jusqu'à une semaine, mais il aura surtout de l'impact sur les personnages pendant 24 à 48 heures, le temps que sa partie centrale

traverse la région où se trouve le groupe.

Enfin, une tornade a une durée de vie extrêmement réduite (1d6 x 10 minutes). Le plus souvent, elle se forme dans le cadre d'un orage.

Pluie, neige, neige fondue et grêle

Le mauvais temps ralentit ou met fréquemment un terme aux voyages et rend impossible le déplacement d'un endroit à un autre. Les pluies torrentielles et le blizzard obscurcissent autant la vision qu'un brouillard épais.

Les précipitations prennent souvent la forme de pluie, mais celle-ci peut être remplacée par de la neige, de la neige fondue ou de la grêle si la température de l'air est suffisamment basse. En cas de précipitations suivies d'une chute brutale de la température (qui doit tomber en dessous de 0° C), le sol risque de geler (voir Le froid, page 304).

Pluie : réduit la visibilité de moitié, ce qui se traduit par un malus de -4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle a le même effet qu'un vent violent sur les flammes, les attaques à distance et les tests de Perception auditive (voir page 94).

Neige : tant qu'elle tombe, réduit autant la visibilité que la pluie (-4 aux jets d'attaque à distance, tests de Détection et tests de Fouille). Pour entrer dans une case couverte de neige, il faut utiliser 2 cases de déplacement. Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d6 x 2,5 centimètres d'épaisseur.



TABLE 3-23 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DU CLIMAT

1d100 Climat	Région froide
01-70 Normal	Froid, temps calme
71-80 Anormal	Vague de chaleur (01-30) ou coup de froid (31-00)
81-90 Mauvais	Précipitations (neige)
91-99 Tempête	Tempête de neige
00 Violente tempête	Blizzard

*Les régions tempérées sont constituées des forêts, collines, marécages, montagnes, plaines et mers chaudes.

**L'hiver est froid, l'automne et le printemps sont frais et l'été connaît des températures douces à chaudes. Dans les régions chaudes et les marécages, il fait toujours légèrement plus chaud en hiver.

†Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en orage (01-75) ou cyclone (76-00).

††Seulement en hiver. Le reste du temps, transformez en ouragan (01-50) ou tornade (51-00).

Lourde chute de neige : même effet que précédemment, mais entrave la visibilité au même titre que le brouillard (voir Brouillard, ci-dessous). Une journée de telles précipitations laisse derrière elle une couche de neige de 1d4 x 30 centimètres d'épaisseur. Les lourdes chutes de neige qui s'accompagnent de vents importants ou violents peuvent générer des congères de 1d4 x 1,50 mètres d'épaisseur, en particulier si des objets suffisamment gros parviennent à dévier le vent (une hutte ou une tente, par exemple).

Il y a 10 % de chances que ces précipitations s'accompagnent d'éclairs (voir Orage, ci-dessous).

La neige a le même effet qu'un vent modéré sur les flammes (voir ci-dessous).

Neige fondue : a le même effet que la pluie tant qu'elle tombe (si ce n'est qu'elle a 75 % de chances de souffler les flammes protégées), et que la neige une fois au sol.

Grêle : ne réduit pas la visibilité, mais le bruit qu'elle fait en tombant rend les tests de Perception auditive plus difficiles (-4). Parfois (5 % de chances), elle est suffisamment violente pour infliger un total de 1 point de dégâts létaux à ceux qui se trouvent en dessous. Une fois au sol, elle a le même effet que la neige sur la vitesse de déplacement.

Tempêtes

L'effet combiné du vent et des précipitations (ou du sable soulevé) réduit la visibilité des trois quarts, ce qui se traduit par un malus de -8 aux tests de Détection et de Fouille (ainsi qu'aux tests de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les attaques à distance sont impossibles, sauf à l'aide de machines de guerre (et encore se font-elles à -4). Les flammes à l'air libre sont automatiquement éteintes, et celles qui sont protégées (lanternes, etc.) ont 50 % de chances d'être soufflées. Voir la Table 3-24 pour connaître le sort des créatures prises en terrain découvert. Les tempêtes sont divisées en trois catégories :

Tempête de sable (EP 3) : cette sorte de tempête diffère des autres en ce sens qu'elle ne s'accompagne pas de précipitations. Au lieu de cela, le vent soulève le sable du désert, et c'est ce dernier qui limite le champ de vision, étouffe les flammes à l'air libre et a 50 % de chances d'éteindre celles qui sont protégées. La plupart des tempêtes de sable s'accompagnent de vents violents (voir ci-dessous) et laissent derrière elles une couche de sable plus ou moins épaisse (1d6 x 2,5 centimètres). Chaque tempête de sable a toutefois 10 % de chances d'être d'une intensité bien supérieure à la normale, auquel cas elle s'accompagne de vents de tempête (voir la Table 3-24). Quiconque se trouve à découvert quand elle se déclenche subit 1d3 points de dégâts non-létaux par round et risque d'étouffer (voir La noyade, page 303, si ce n'est qu'un personnage se protégeant la bouche et le nez, par exemple avec une écharpe, ne commence à étouffer qu'après un nombre de rounds égal à dix fois sa valeur de Constitution). Une tempête de sable aussi violente laisse plusieurs dizaines de centimètres de sable sur son passage (jetez 2d3-1 et multipliez le résultat par 30 centimètres pour connaître l'épaisseur exacte).

Tempête de neige : en plus des vents et des précipitations, laisse plusieurs centimètres de neige sur son passage (1d6 x 2,5 centimètres).

Orage : en plus des vents et des précipitations (qui prennent le plus souvent la forme de pluie, même si les orages de grêle sont possibles), les orages s'accompagnent d'éclairs représentant un danger potentiel pour les aventuriers se trouvant à découvert quand les éléments se déchainent

Région tempérée*

Normal pour la saison**

Vague de chaleur (01-50) ou coup de froid (51-00)

Précipitations (normales pour la saison)

Orage, tempête de neige†

Cyclone, blizzard††, ouragan, tornade

Désert

Chaud, temps calme

Chaud, venteux

Chaud, venteux

Tempête de sable

Trombes d'eau

(surtout ceux qui portent une armure métallique). Pour simplifier, partez du principe que la foudre frappe 1 fois par minute près du centre de l'orage, et ce pendant une heure. Chaque éclair occasionne un nombre de points de dégâts d'électricité égal à 1d10 dès à huit faces. Un orage sur dix se transforme en tornade (voir ci-dessous).

Violentes tempêtes. Les vents extrêmement violents et la pluie battante (ou la neige cinglante) qui caractérisent ce type de condition climatique réduisent la visibilité à zéro, ce qui rend impossible attaques à distance et tests de Détection ou de Fouille (ainsi que de Perception auditive, en raison des hurlements du vent). Les flammes non protégées sont automatiquement éteintes, et même les autres ont 75 % de chances de l'être. Les créatures surprises à découvert doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas subir l'effet mentionné en regard de leur taille sur la Table 3-24 (la ligne étant déterminée par la violence du vent, comme détaillé ci-dessous). Les violentes tempêtes sont divisées en quatre catégories :

Cyclone : les cyclones s'accompagnent de précipitations réduites, mais les vents très violents qui les caractérisent provoquent souvent d'importants dégâts.

Blizzard : le mélange de vents très violents, d'importantes chutes de neige (généralement 1d3 x 30 centimètres) et de froid (voir Le froid, page 304) font que les blizzards constituent un terrible péril pour quiconque se laisse surprendre.

Ouragan : en plus de la violence terrible de leurs vents et de leurs précipitations, les ouragans s'accompagnent fréquemment de crues éclair (voir la page 93). Les individus pris à découvert ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que tenter de trouver un abri au plus vite.

Tornade : un orage sur dix se transforme en tornade.

Brouillard

Qu'il prenne la forme d'une nappe épaisse ou de vapeur s'élevant du sol, le brouillard limite le champ de vision à 1,50 mètre (même la vision dans le noir ne fonctionne pas au-delà). Les créatures se trouvant à plus de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques qui devraient les toucher ont en réalité 20 % de chances de les rater).

Vents

Le vent peut soulever le sable ou la terre, alimenter un brasier, renverser une barque, ou encore pousser devant lui des émanations nocives. S'il est assez violent, il peut même renverser les personnages (comme indiqué sur la Table 3-24), gêner les attaques à distance ou imposer un malus à certains tests de compétence.

Vent léger : petite brise sans effet en termes de jeu.

Vent modéré : vent soutenu ayant 50 % de chances d'éteindre les petites flammes non protégées, comme celles des bougies.

Vent impétueux : vent soutenu accompagné de rafales plus violentes, éteignant automatiquement les flammes non protégées (bougies, torches, etc.). Inflige un malus de -2 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

Vent violent (grand vent) : éteint automatiquement toutes les flammes non protégées et fait danser follement celles qui sont protégées (lanternes, etc.), en ayant 50 % de chances de les souffler. Les jets d'attaque à distance et les tests de Perception auditive subissent un malus de -4. Le sort *bourrasque* permet de produire cet effet.

TABLE 3-24 : EFFETS DU VENT

Attaques à distance normales/				Effet du vent	DD du jet
Force du vent	Vitesse du vent	machines de guerre*	Taille des créatures**	sur les créatures	de Vigueur
Léger	0-15 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Modéré	15-30 km/h	—/—	Toutes	Aucun	—
Important	30-50 km/h	-2/—	TP ou moins	Renversées	10
			P ou plus	Aucun	
Violent	50-80 km/h	-4/—	TP ou moins	Emportées	15
			■	Renversées	
			■	Stoppées	
			G ou plus	Aucun	
Tempête	80-120 km/h	Impossible/-4	P ou moins	Emportées	18
			M	Renversées	
			G ou TG	Stoppées	
			Gig ou C	Aucun	
Ouragan	120-280 km/h	Impossible/-8	M ou moins	Emportées	20
			G	Renversées	
			TG	Stoppées	
			Gig ou C	Aucun	
Tornade	280-500 km/h	Impossible/impossible	G ou moins	Emportées	30
			TG	Renversées	
			Gig ou C	Stoppées	

*Les machines de guerre incluent balistes et catapultes, mais aussi les projectiles de grande taille, tels que les rochers lancés par les géants.

**On considère que les créatures volantes ont une taille de moins que leur taille réelle pour lutter contre les effets du vent. Un dragon de taille Gig sera donc affecté comme une créature de taille TG à partir du moment où il s'envole.

Stoppées : le vent est tel que les créatures terrestres sont incapables d'avancer. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 1,50 mètres.

Renversées : les créatures terrestres sont renversées par la violence du vent. Les créatures volantes sont repoussées sur 1d6 x 3 mètres.

Emportées : les créatures terrestres sont renversées et roulent sur 1d4 x 3 mètres dans ■ sens du vent, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures volantes sont repoussées sur 2d6 x 3 mètres, tandis que les vents violents leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.

Vent de tempête : suffisamment violent pour faire tomber les branches, voire les arbres malades ; souffle automatiquement les flammes non protégées et a 75 % de chance d'éteindre celles qui le sont. Il est impossible d'attaquer à distance, les machines de guerre subissant pour leur part un malus de -4. Les hurlements du vent imposent un malus de -8 aux tests de Perception auditive.

Ouragan : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance (sauf pour les machines de guerre, et encore le font-elles à -8). Les tests de Perception auditive sont forcément ratés ; on n'entend rien d'autre que le hurlement du vent, devant lequel même les arbres en bonne santé risquent de se coucher.

Tornade (FP 10) : toutes les flammes sont automatiquement soufflées et il est impossible d'attaquer à distance, même pour les machines de guerre. Les tests de Perception auditive sont forcément ratés. Au lieu d'être emportés au loin (voir la Table 3-24), les personnages qui se trouvent trop près de la tornade sont au contraire aspirés (jet de sauvegarde pour annuler l'effet). Ceux qui entrent en contact avec l'œil de la tornade, c'est-à-dire le tourbillon autour duquel elle s'enroule, sont projetés dans les airs et ballottés en tous sens pendant 1d10 rounds, ce qui leur inflige 6d6 points de dégâts par round, après quoi ils sont violemment expulsés (subissant du même coup des dégâts proportionnels à la hauteur de chute). La vitesse de rotation de la tornade peut atteindre les 500 km/h, mais l'œil tourne bien plus lentement (50 km/h environ : 25 mètres par round). Une tornade déracine les arbres, détruit les bâtiments et cause d'autres ravages similaires.

RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

Pour commencer, déterminez les chances qu'une rencontre se produise dans un lieu ou une région donnée. Reportez-vous à la table ci-dessous, déterminez le type de région et lancez 1d100 par heure passée alentour pour voir si une rencontre a lieu.

CHANCES DE RENCONTRES EN EXTÉRIEUR

Région	1d100
Désolée/terres à l'abandon	5 % de chances par heure
Frontalière/contrées sauvages	8 % de chances par heure
Verdoyante/civilisée	10 % de chances par heure
Très fréquentée	12 % de chances par heure

Comment créer ses tables de rencontres en extérieur

Vous trouverez ci-après tout ce dont vous avez besoin pour créer vos propres tables de rencontres en extérieur. La Table 3-25 regroupe toutes les créatures du *Manuel des Monstres* en fonction du type d'environnement dans lequel elles évoluent, exception faite de monstres qu'on rencontre exclusivement sous terre (reportez-vous aux tables fournies au début du chapitre), originaires d'un autre plan d'existence (voir *Aventures dans les autres plans*, page 147) ou dotés d'un FP trop bas (comme le crapaud, le lézard et le singe).

Les exemples de tables fournis dans les sections consacrées aux milieux naturels (pages 87-92) ont été bâtis à l'aide du système figurant ci-dessous. Reportez-vous-y lorsque vous créez les vôtres.

Pour concevoir une liste de rencontres, choisissez d'abord le ND moyen. Ensuite reportez-vous à la liste correspondante, en sélectionnant les monstres dorés d'un FP situé entre (ND - 6) et (ND + 2). Élargissez vos possibilités en jetant un œil à d'autres sources :

- La liste des contrées sauvages, qui inclut un plus large éventail de créatures.
- Les listes d'autres climats (en ajoutant quelques créatures issues de forêts chaudes à une forêt tempérée, par exemple).
- Certains PNJ des environs (barbares nains dans les montagnes, ou druides elfes dans la forêt).

Maintenant, bâtissez votre table de rencontres ligne par ligne. Variez les ND, comme dans le cas d'un donjon.

Si le FP d'un monstre est supérieur, égal ou inférieur de 1 point au ND fixé, il peut figurer sur la table en qualité de monstre solitaire. Par exemple, si le ND est de 8, vous pouvez mettre une ligne qui dit « Sylvanien », car ce type de monstre a un FP de 8.

Pour ce qui est des monstres qui ont un FP bien inférieur au ND fixé, ceux-ci seront vraisemblablement en bande. La Table 3-1 (page 49) précise le nombre de monstres requis pour atteindre un ND donné. Ensuite, convertissez ce nombre sur la table de rencontres. Par exemple, si vous souhaitez qu'une rencontre avec cinq gargouilles (FP 4 chacune) aboutisse au ND de 8, ajoutez la ligne « 2d4 gargouilles » (un jet de 2d4 donne une moyenne de 5).

Maintenant, la ligne « organisation sociale » des créatures du *Manuel des Monstres* va vous être utile. En effet, elle en dit plus long sur les éventuels

**TABLE 3-25 : LISTES DE RENCONTRES
EN EXTÉRIEUR**

FP Contrées sauvages

- 1/8 Rat (animal)
- 1/3 Hommes d'armes squelette humain
- 1/3 Rat sanguinaire
- 1/2 Homme du peuple zombi humain
- 1/2 Objet animé de taille TP
- 1 Goule
- 1 Homoncule
- 1 Objet animé de taille P
- 2 Nuée de rats
- 2 Objet animé de taille M
- 2 Rat-garou (lycanthrope)
- 3 Allip
- 3 Blème (goule)
- 3 Doppelganger
- 3 Nécrophage
- 3 Objet animé de taille G
- 3 Ombre
- 4 Gargouille
- 4 Vampirien
- 5 Âme-en-peine
- 5 Momie
- 5 Objet animé de taille TG
- 7 Golem de chair
- 7 Objet animé de taille Gig
- 7 Spectre
- 8 Garde animé
- 8 Mohrg
- 8 Ombre suprême
- 10 Golem d'argile
- 10 Objet animé de taille C
- 11 Dévoreur d'âme
- 11 Âme-en-peine vénérable
- 11 Golem de pierre
- 11 Golem de fer
- 13 Liche, magicien humain de niveau 11
- 14 Ténébreux ailé (ténébreux)
- 15 Momie auguste
- 16 Golem de pierre monumental
- 16 Ténébreux bipède (ténébreux)
- 18 Ténébreux rampant (ténébreux)
- 20 Tarasque

FP Collines chaudes

- 1/2 Halfelin des profondeurs
- 1/2 Hobgobelin
- 3 Dragonnet de cuivre
- 4 Zombie wiverne
- 5 Araignée de phase
- 5 Rhast
- 5 Très jeune dragon de cuivre
- 6 Wiverne
- 7 Jeune dragon de cuivre
- 8 Béhir
- 9 Dragon de cuivre adolescent
- 11 Jeune dragon de cuivre adulte
- 14 Dragon de cuivre adulte
- 16 Dragon de cuivre d'âge mûr
- 19 Vieux dragon de cuivre
- 20 Très vieux dragon de cuivre
- 22 Dragon de cuivre vénérable
- 23 Dracosire de cuivre
- 25 Grand dracosire de cuivre

FP Collines froides

- 5 Ettin squelette
- 6 Ettin
- 6 Gauth (tyrannocil)
- 6 Ogre mage
- 13 Tyrannocil

FP Collines tempérées

- 1/2 Gnome
- 1/2 Gnome des forêts
- 1/2 Orque
- 2 Belette sanguinaire
- 2 Hippogriffe
- 3 Dragonnet de bronze
- 3 Ogre
- 3 Zombi ogre
- 4 Bête éclipse
- 4 Griffon
- 5 Très jeune dragon de bronze
- 7 Barbare ogre
- 7 Bulette
- 7 Chimère
- 7 Géant des collines
- 7 Jeune dragon de bronze
- 8 Ath-atch
- 8 Dragon de bronze adolescent
- 8 Naga ténébreux
- 11 Sanglier-garou sanguinaire géant des collines (lycanthrope)
- 12 Jeune dragon de bronze adulte
- 12 Seigneur de meute éclipse
- 15 Dragon de bronze adulte
- 17 Dragon de bronze d'âge adulte
- 19 Vieux dragon de bronze
- 20 Très vieux dragon de bronze
- 22 Dragon de bronze vénérable
- 23 Dracosire de bronze
- 25 Grand dracosire de bronze

FP Déserts chauds

- 1/4 Scorpion monstrueux de taille TP (vermine)
- 1/2 Scorpion monstrueux de taille P (vermine)
- 1 Chameau (animal)
- 1 Hyène (animal)
- 1 Scorpion monstrueux de taille M (vermine)
- 2 Scorpion monstrueux de taille G (vermine)
- 3 Dragonnet d'airain
- 4 Jann (génie)
- 4 Très jeune dragon d'airain
- 5 Basilic
- 5 Hiéracosphinx
- 6 Jeune dragon d'airain
- 7 Criocéphale
- 7 Scorpion monstrueux de taille TG (vermine)
- 8 Dragon d'airain adolescent
- 8 Sphinge
- 8 Androsphinx
- 10 Jeune dragon d'airain adulte
- 10 Scorpion monstrueux de taille Gig (vermine)
- 12 Dragon d'airain adulte
- 12 Scorpion monstrueux de taille C (vermine)
- 15 Dragon d'airain d'âge mûr
- 17 Vieux dragon d'airain
- 19 Très vieux dragon d'airain
- 20 Dragon d'airain vénérable
- 21 Dracosire d'airain
- 23 Grand dracosire d'airain

FP Déserts froids

- 7 Remorhaz

FP Déserts tempérés

- 1/6 Âne
- 2 Chauve-souris sanguinaire
- 2 Nuée de chauve-souris
- 3 Dragonnet bleu
- 4 Très jeune dragon bleu
- 6 Jeune dragon bleu
- 6 Lamie
- 7 Dragonne
- 8 Dragon bleu adolescent
- 8 Lammasu
- 11 Jeune dragon bleu adulte
- 14 Dragon bleu adulte
- 16 Dragon bleu d'âge mûr
- 18 Vieux dragon bleu
- 19 Très vieux dragon bleu
- 21 Dragon bleu vénérable
- 23 Dracosire bleu
- 25 Grand dracosire bleu

FP Forêts chaudes

- 1/2 Elfe sauvage
- 1 Nuée d'araignées
- 2 Gorille (animal)
- 2 Léopard (animal)
- 2 Léopard carnivore (animal)
- 2 Scarabée géant (vermine)
- 2 Serpent constrictor (animal)
- 3 Deinonychus (dinosaur)
- 3 Ettercap
- 3 Gorille sanguinaire
- 3 Yuan-ti sang-pur
- 4 Tigre (animal)
- 5 Girallon
- 5 Tigre-garou (lycanthrope)
- 5 Serpent constrictor géant (animal)
- 5 Yuan-ti sang-mêlé
- 6 Mégaraptor (dinosaur)
- 6 Sécréteur
- 7 Abomination yuan-ti
- 8 Tigre sanguinaire
- 10 Couati

FP Forêts froides

- 2 Glouton (animal)
- 4 Glouton sanguinaire
- 4 Ours brun (animal)
- 5 Loup arctique
- 5 Ours-garou (lycanthrope)
- 7 Ours sanguinaire

FP Forêts tempérées

- 1/4 Araignée monstrueuse de taille TP (vermine)
- 1/4 Kobold
- 1/4 Kobold zombi
- 1/2 Araignée monstrueuse de taille P (vermine)
- 1/2 Blaireau (animal)
- 1/2 Demi-elfe
- 1/2 Elfe des bois
- 1/2 Halfelin Grand
- 1 Araignée monstrueuse de taille M (vermine)
- 1 Grig
- 1 Krenshar
- 1 Loup (animal)
- 1 Loup squelette

- 1 Pseudo-dragon
- 2 Araignée monstrueuse de taille G (vermine)
- 2 Blaireau sanguinaire
- 2 Ours-hibou squelette
- 2 Ours noir (animal)
- 2 Sanglier (animal)
- 2 Satyre
- 3 Centaure
- 3 Dragonnet vert
- 3 Dryade
- 3 Guêpe géante (vermine)
- 3 Hibou géant
- 3 Liane chasserresse
- 3 Licorne
- 3 Loup-garou (lycanthrope)
- 3 Loup sanguinaire
- 3 Mante religieuse géante (vermine)
- 3 Pégase
- 4 Arachnée
- 4 Charançon géant (vermine)
- 4 Ours-hibou
- 4 Pixie (esprit follet)
- 4 Sanglier-garou (lycanthrope)
- 4 Sanglier sanguinaire
- 4 Très jeune dragon vert
- 5 Arachnophage
- 5 Araignée monstrueuse de taille TG (vermine)
- 5 Jeune dragon vert
- 5 Pixie avec danse irrésistible d'Otto (esprit follet)
- 6 Tendriculaire
- 7 Nymphe
- 8 Araignée monstrueuse de taille Gig (vermine)
- 8 Dragon vert adolescent
- 8 Sylvanien
- 11 Araignée monstrueuse de taille C (vermine)
- 11 Destrier céleste (licorne)
- 11 Jeune dragon vert adulte
- 13 Dragon vert adulte
- 14 Loup-garou (lycanthrope)
- 15 Vampire d'élite
- 16 Dragon vert d'âge mûr
- 18 Vieux dragon vert
- 19 Très vieux dragon vert
- 21 Dragon vert vénérable
- 22 Dracosire vert
- 24 Grand dracosire vert

FP Marécages chauds

- 1/2 Strige
- 2 Crocodile (animal)
- 2 Léopard voltaïque
- 3 Dragonnet noir
- 4 Crocodile géant (animal)
- 4 Très jeune dragon noir
- 5 Jeune dragon noir
- 5 Manticore
- 6 Pyrohydre à cinq têtes
- 7 Dragon noir adolescent
- 7 Pyrohydre à six têtes
- 8 Pyrohydre à sept têtes
- 9 Jeune dragon noir adulte
- 9 Pyrohydre à huit têtes
- 10 Pyrohydre à neuf têtes
- 10 Rakshasa
- 11 Dragon noir adulte
- 11 Pyrohydre à dix têtes

- 12 Pyrohydre à onze têtes
- 13 Pyrohydre à douze têtes
- 14 Dragon noir d'âge mûr
- 16 Vieux dragon noir
- 18 Très vieux dragon noir
- 19 Dragon noir vénérable
- 20 Dracosire noir
- 22 Grand dracosire noir

FP Marécages froids

- 4 Vase grise (vase)
- 6 Annis (guenaude)
- 6 Cryohydre à cinq têtes
- 7 Cryohydre à six têtes
- 8 Cryohydre à sept têtes
- 9 Cryohydre à huit têtes
- 10 Cryohydre à neuf têtes
- 11 Cryohydre à dix têtes
- 12 Cryohydre à onze têtes
- 13 Cryohydre à douze têtes

FP Marécages tempérés

- 1/3 Serpent venimeux de taille TP (animal)
- 1/2 Serpent venimeux de taille P (animal)
- 1 Homme-lézard
- 1 Serpent venimeux de taille M (animal)
- 2 Serpent venimeux de taille G (animal)
- 3 Serpent venimeux de taille TG (animal)
- 4 Harpie
- 4 Hyde à cinq têtes
- 5 Gelée ocre (vase)
- 5 Guenaude verte (guenaude)
- 5 Hyde à six têtes
- 6 Feu follet
- 6 Hyde à sept têtes
- 6 Tertre errant
- 6 Zombi ravageur gris
- 7 Chtuul
- 7 Hyde à huit têtes
- 7 Méduse
- 8 Hyde à neuf têtes
- 8 Ravageur gris
- 9 Hyde à dix têtes
- 9 Naga corrompue
- 10 Hyde à onze têtes
- 11 Archère harpie
- 11 Hyde à douze têtes

FP Milieux aquatiques chauds

- 1/2 Locathah
- 1 Pieuvre (animal)
- 1 Raie manta (animal)
- 2 Sahuagin
- 6 Baleine (animal)
- 7 Élasmosaure (dinosaur)
- 8 Pieuvre géante (animal)

FP Milieux aquatiques froids

- 1 Requin de taille M (animal)
- 2 Requin de taille G (animal)
- 4 Requin de taille TG (animal)
- 5 Orque épaulard (animal)
- 5 Scrag (troll)
- 9 Requin sanguinaire

FP Milieux aquatiques tempérés

- 1/2 Elfe aquatique
- 1/2 Homme-poisson
- 1/2 Marsouin
- 1 Calmar (animal)
- 1 Nixe (esprit follet)
- 2 Kuo-toa
- 2 Triton
- 3 Merrhow (ogre)
- 4 Félin marin
- 4 Guenaude marine (guenaude)
- 7 Cachalot (animal)
- 7 Naga aquatique
- 9 Calmar géant (animal)
- 9 Dragon-tortue
- 12 Kraken

FP Montagnes chaudes

- 4 Dragonnet rouge
- 5 Très jeune dragon rouge
- 7 Jeune dragon rouge
- 8 Jeune dragon rouge adulte squelette
- 9 Rukh
- 10 Dragon rouge adolescent
- 10 Géant du feu
- 13 Géant des tempêtes
- 13 Jeune dragon rouge adulte
- 15 Dragon rouge adulte
- 18 Dragon rouge d'âge mûr
- 20 Vieux dragon rouge
- 21 Très vieux dragon rouge
- 23 Dragon rouge vénérable
- 24 Dracosire rouge
- 26 Grand dracosire rouge

FP Montagnes froides

- 2 Dragonnet blanc
- 3 Très jeune dragon blanc
- 3 Troll squelette
- 4 Jeune dragon blanc
- 5 Troll
- 6 Dragon blanc adolescent
- 7 Jeune dragon blanc adulte
- 9 Géant du givre
- 10 Dragon blanc adulte
- 11 Troll chasseur
- 12 Dragon blanc d'âge mur
- 15 Vieux dragon blanc
- 17 Jarl géant du givre
- 17 Très vieux dragon blanc
- 18 Dragon blanc vénérable
- 19 Dracosire blanc
- 21 Grand dracosire blanc

FP Montagnes tempérées

- 1/2 Aigle
- 1/2 Elfe gris
- 1/2 Nain
- 2 Gobelours
- 2 Zombi gobelours
- 3 Aigle géant
- 4 Dragonnet d'argent
- 5 Très jeune dragon d'argent
- 7 Géant des nuages squelette
- 7 Jeune dragon d'argent
- 8 Géant des pierres
- 9 Yrthak
- 10 Dragon d'argent adolescent

- 11 Géant des nuages
- 13 Jeune dragon d'argent adulte
- 15 Dragon d'argent adulte
- 18 Dragon d'argent d'âge mûr
- 20 Vieux dragon d'argent
- 21 Très vieux dragon d'argent
- 23 Dragon d'argent vénérable
- 24 Dracosire blanc
- 26 Grand dracosire blanc

FP Plaines froides

- 4 Ours polaire
- 1/2 Ver des glaces

FP Plaines tempérées

- 1/4 Poney (animal)
- 1/4 Poney de guerre (animal)
- 1/3 Chien (animal)
- 1/3 Gobel
- 1/2 Abeille géante (vermine)
- 1 Aasimar (planaire)
- 1 Cheval de guerre léger (animal)
- 1 Cheval léger (animal)
- 1 Cheval lourd (animal)

- 1 Chien de selle (animal)
- 1 Fourmi ouvrière géante (vermine)
- 1 Tieffelin (planaire)
- 2 Bison (animal)
- 2 Cheval de guerre lourd (animal)
- 2 Chien esquiveur
- 2 Fourmi soldat géante
- 2 Reine fourmi géante
- 2 Worg
- 3 Cockatrice
- 3 Nuée de criquets
- 6 Demi-dragon, guerrier humain de niveau 4
- 7 Fantôme, guerrier humain de niveau 5
- 7 Triceratops (dinosaur)
- 7 Vampire, guerrier humain de niveau 5
- 8 Gorgone
- 9 Demi-félon, prêtre humain de niveau 7
- 10 Naga gardien
- 11 Demi-céleste, paladin humain de niveau 9

FP Plaines chaudes

- 1/3 Punaise de feu géante
- 1/2 Babouin (animal)
- 1/2 Halfelin

- 1 Gnoll
- 1 Mulet (animal)
- 2 Cuépard
- 3 Ankheg
- 3 Lion (animal)
- 4 Rhinocéros (animal)
- 5 Dragonnet d'or
- 5 Lion sanguinaire
- 7 Éléphant (animal)
- 7 Très jeune dragon d'or
- 8 Tyrannosaure (dinosaur)
- 9 Jeune dragon d'or
- 11 Dragon d'or adolescent
- 14 Jeune dragon d'or adulte
- 16 Dragon d'or adulte
- 19 Dragon d'or d'âge mûr
- 21 Vieux dragon d'or
- 22 Très vieux dragon d'or
- 24 Dragon d'or vénérable
- 25 Dracosire d'or
- 27 Grand dracosire d'or

rassemblements d'un type de monstre. Par exemple, les allips sont des créatures solitaires ; il est donc malavisé d'ajouter la ligne « 2d6 allips » sur la table. Elle indique également les combinaisons de monstres les plus probables. Les ettins ont souvent des ours bruns en guise d'animaux domestiques ; la ligne « 1d4 ettin et 1d2 ours bruns » convient donc à merveille.

Une fois la liste définie, il faut assigner un pourcentage à chaque ligne. Vous pouvez ajuster ces pourcentages pour que le ND moyen colle parfaitement au ND fixé à la base, mais cela n'est pas nécessaire. Contentez-vous de donner plus de chances aux lignes qui s'approchent du ND fixé, et moins aux autres.

AVENTURES EN MILIEU URBAIN

Les cités ne sont souvent que des lieux où les personnages se reposent entre deux aventures. Toutefois, les milieux urbains comportent bien des éléments susceptibles de donner lieu à des aventures passionnantes : courses poursuites au travers de rues sinueuses, duels au sein de cours privées et intrigues au banquet du roi. La « jungle urbaine » d'une métropole peut être aussi dangereuse qu'un donjon.

Au premier abord, une cité ressemble beaucoup à un donjon, avec des murs, des portes, des pièces et des couloirs. Cependant, deux différences majeures opposent les aventures en ville à celles qui se déroulent dans les donjons. Les personnages ont un accès plus facile à une foule de ressources et doivent composer avec les forces chargées de faire respecter la loi.

Accès aux ressources. Il n'est pas impossible de tomber, juste en bas de la rue, sur un temple de guérisseurs ou de trouver un parchemin de localisation d'objet lors d'un bref séjour commercial. Contrairement aux aventures ayant lieu dans les donjons ou en extérieur, les personnages évoluant dans une cité peuvent acheter et vendre du matériel avec une grande aisance. La plupart des villes renferment un certain nombre de PNJ de haut niveau et d'experts en sciences obscures susceptibles de fournir leur aide et de déchiffrer des indices. Et lorsque les PJ sont blessés et fatigués, ils peuvent trouver le confort d'une chambre d'auberge.

Pouvoir récupérer et accéder facilement à du matériel permet aux personnages d'avoir un contrôle bien plus important sur le déroulement d'une aventure urbaine. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, se soigner et se réapprovisionner après chaque rencontre. Pour cette raison, vous êtes libre de leur offrir des rencontres de niveau supérieur à celles que vous auriez choisies dans un environnement différent. En ville, vous pouvez augmenter le niveau de difficulté de vos rencontres d'un ou deux trancs par rapport à celui des aventures en donjon. Et si se trouve que les cités

regorgent de PNJ de haut niveau bien disposés à être des adversaires à la mesure de vos personnages.

Le respect des lois. L'autre différence majeure opposant une cité à un donjon réside dans le fait qu'un donjon est, par définition, un lieu privé de règles au sein duquel ne règne qu'une seule loi : celle de la jungle, c'est-à-dire tuer ou être tué. Au contraire, une cité est régie par un ensemble de lois, dont une grande partie sont expressément élaborées pour empêcher le genre de comportement que les aventuriers adoptent à longueur de temps : tuer et piller.

Quoi qu'il en soit, les lois de la plupart des cités considèrent les monstres comme une menace envers la stabilité dont dépend la ville et les interdictions de meurtres ne s'appliquent que très rarement aux monstres tels que les aberrations ou les Extérieurs mauvais. Cependant, la plupart des humanoides d'alignement mauvais sont en général protégés par les mêmes lois qui protègent l'ensemble des citoyens de la cité. Être d'alignement mauvais ne constitue pas un délit (sauf peut-être dans des cités extrêmement théocratiques, pourvu de la magie nécessaire pour faire en sorte que la loi soit respectée). Seules les mauvaises actions sont contre la loi. Même lorsque les aventuriers surprennent un scélérat en train de perpétrer un acte odieux contre les habitants de la cité, la loi tend à désapprouver le genre de groupes d'autodéfense qui laissent le scélérat pour mort ou dans un état tel qu'il lui est impossible de témoigner au tribunal.

Lorsque vous menez une campagne, rappelez-vous que les lois de la ville doivent être exploitées pour encourager la pensée créative et la découverte d'alternatives visant à résoudre les problèmes. Si les joueurs ne s'amuse plus et souhaitent retourner au donjon, où ils pourront utiliser leur puissance de combat au maximum de son potentiel, il est alors préférable de leur laisser du mou quant aux lois de la cité et de leur permettre de se concentrer sur les aspects excitants de cette aventure au sein de la cité. D'un autre côté, si vos joueurs choisissent des dons, compétences et sorts afin d'optimiser l'efficacité de leurs personnages à œuvrer dans les limites de la loi, ils abordent le problème de manière créative et méritent une chance de mettre leur projet en œuvre.

RESTRICTIONS MARTIALES ET MAGIQUES

Certaines villes exigent que les personnages désirant y circuler attachent leur épée au fourreau à l'aide d'une corde pour les empêcher d'y avoir recours trop facilement. D'autres interdisent les enchantements ou les divinations tels que *détection de pensées* dans les bazars. Les lois concernant le port d'armes en public et les restrictions frappant les lanceurs de sorts diffèrent selon les cités. Lorsque vous jouez une aventure en milieu urbain, déterminez quelles sont les lois en vigueur.

La considération la plus importante est que de telles lois doivent servir à hausser le niveau de jeu et non à nuire au plaisir des joueurs. S'il peut paraître logique qu'une cité confisque des armes et des composantes matérielles, ce genre de restrictions peut avoir l'effet d'une véritable douche froide sur les joueurs. Que vous souhaitiez augmenter les difficultés de la vie urbaine en forçant les personnages à se passer d'armes ou de sorts, très bien ; mais assurez-vous que les difficultés auxquelles ils font face sont appropriées à leur handicap. À moins que vous n'ayez tenu compte de ces restrictions dans votre aventure, il vaut mieux que les personnages aient un accès relativement aisé à l'ensemble de leurs facultés.

Il est possible que les lois de la ville n'affectent pas tous les personnages de manière équitable. Un moine n'est en aucun cas gêné par une loi régissant la ligature des armes, mais un prêtre voit son pouvoir réduit si tous ses symboles sacrés sont confisqués aux portes de la ville.

Cependant, il vaut mieux laisser les personnages ingénieux ou assez habiles contourner ce genre de restrictions ; comme le magicien doré du don Dispense de composantes matérielles ou le barde disposant d'une rapière cachée dans le manche de son luth.

ATTRIBUTS URBAINS

Murs, portes, mauvais éclairage et sol accidenté, sous bien des aspects, une cité ressemble beaucoup à un donjon. Nombre des caractéristiques d'un donjon s'appliquent également aux cités. Vous trouverez ci-dessous de nouveaux éléments correspondant à un environnement urbain.

Murs d'enceinte et portes

De nombreuses cités sont entourées par un mur d'enceinte. En général, les murs d'enceinte des grandes villes se composent d'un mur de pierre de 1,50 mètre d'épaisseur et de 3 mètres de haut. Ce genre de mur est relativement lisse et nécessite un test d'Escalade (DD 30) pour être gravi. Les murs sont crénelés d'un côté pour protéger les gardes qui sont à son sommet et le chemin de ronde offre juste assez de place pour s'y déplacer.

Les murs d'enceinte des grandes villes ont une CA de 3, une solidité de 8 et 450 pr par section de 3 mètres.

Les murs d'enceinte d'une cité font généralement 3 mètres d'épaisseur et 9 mètres de haut, avec des créneaux sur les deux côtés pour les gardes qui sont à son sommet. Ils sont également lisses, et nécessitent eux aussi un test d'Escalade (DD 30) pour être gravis.

Les murs d'enceinte des cités ont une CA de 3, une solidité de 8 et 720 pr par section de 3 mètres.

Les murs d'enceinte des métropoles font 4,50 mètres d'épaisseur et 12 mètres de haut. Ils sont crénelés des deux côtés et disposent souvent d'un petit tunnel et de petites salles s'étendant à l'intérieur du mur.

Les murs d'enceinte des métropoles ont une CA de 3, une solidité de 8 et 1 170 pr par section de 3 mètres.

Contrairement aux villes de taille inférieure, les métropoles ont souvent des murailles internes en plus des murs d'enceinte – soit de vieux murs devenus trop petits pour la cité, ou des murs divisant chaque quartier. Parfois, ces murs sont aussi larges et épais que les murs d'enceinte, mais la plupart du temps, ils ont les caractéristiques des murs d'une grande ville ou d'une cité.

Tours de guet. Certains murs d'enceinte sont parés de tours de guet disposées à intervalles irréguliers. Peu de cités disposent d'un nombre suffisant de gardes pour avoir une sentinelle stationnée en permanence en haut de chaque tour, sauf si la ville s'attend à être assiégée. Les tours permettent d'avoir un point de vue élevé sur la campagne environnante, ainsi qu'une position de défense contre les envahisseurs.

Les tours de guet dépassent généralement de 3 mètres la muraille dont elles jaillissent et leur diamètre est cinq fois plus important que l'épaisseur du mur. Les étages supérieurs des tours sont bordés de meurtrières et le sommet est crénelé de la même manière que les murs d'enceinte. Habituellement, dans une petite tour (7,50 mètres de diamètre pour un mur d'enceinte de 1,50 mètre d'épaisseur), les étages sont reliés par une simple échelle. Dans une tour plus grande, on a davantage recours à des escaliers.

D'épaisses portes en bois, bardées de fer et dotées de solides verrous (Crochetage, DD 30), bloquent l'entrée de la tour, sauf si la tour est utilisée de manière régulière.

En règle générale, le capitaine de la garde porte la clef de la tour sur lui. Une seconde se trouve dans la forteresse ou les casernes de la cité.

Portes. Les portes d'une ville se composent généralement d'un corps de garde doté de deux herse et de meurtrières au-dessus de l'espace qui les sépare.

Dans les villes, l'entrée principale se fait au travers de portes doubles en fer encastrees dans le mur d'enceinte de la cité.

Les portes sont souvent ouvertes pendant la journée et verrouillées ou bloquées par une barre pendant la nuit. D'habitude, une porte laisse passer les voyageurs arrivés après le coucher du soleil. Cette porte est protégée par des gardes qui ne l'ouvriront qu'aux personnes qui leur paraissent honnêtes, présentent les papiers demandés, ou proposent un pot-de-vin assez conséquent (selon la ville et les gardes).

Gardes et soldats

D'ordinaire, les villes possèdent une armée permanente égale à 1 % de leur population adulte, en plus d'une milice et de conscrits représentant 5 % de la population. Les soldats présents en permanence sont les gardes dont la charge consiste à maintenir l'ordre au sein de la ville, rôle similaire à celui de la police moderne, et (dans une moindre mesure) à la défendre contre les invasions. Les conscrits sont appelés pour servir en cas d'attaque.

Les gardes travaillent généralement par tranche de 8 heures et se répartissent de la manière suivante : 30 % des troupes pendant la journée (de 8 heures du matin à 4 heures de l'après-midi), 35 % le soir (de 4 heures de l'après-midi à minuit) et 35 % la nuit (de minuit à 8 heures du matin). À toute heure de la journée, 80 % des gardes en service patrouillent les rues, tandis que les 20 % restants sont stationnés en divers endroits de la ville, ce qui leur permet de pouvoir réagir rapidement en cas d'alerte. Il y a au moins un garde présent au sein de chaque quartier (chaque quartier étant composé de plusieurs secteurs).

La majorité de ces troupes est constituée d'hommes d'armes, la plupart de niveau 1. Parmi les officiers, on trouve des hommes d'armes de niveau supérieur, des guerriers, un bon nombre de prêtres et de magiciens ou d'ensorceleurs, ainsi que des guerriers/lanceurs de sorts multiclassés.

Machines de guerre

Ces armes et ces structures temporaires sont traditionnellement utilisées lors des sièges.

Baliste. La baliste n'est ni plus ni moins qu'une arbalète lourde de taille TC. Sa taille fait qu'il est difficile de s'en servir (voir la partie Taille de l'arme, page 113 du *Manuel des Joueurs*). Ainsi, une créature de taille M subit un malus de -4 aux jets d'attaque et une créature de taille P en subit un de -6. Une créature de taille inférieure à G a besoin de 2 actions complexes pour recharger une baliste après avoir tiré.

Une baliste occupe un espace de 1,50 mètre de large.

Bélier. Ce tronc d'arbre élagué est parfois suspendu à une sorte d'échafaudage qui permet aux servants de le balancer contre un objet de manière répétée. Au prix d'une action complexe, le personnage situé le plus près de la tête du bélier effectue un jet d'attaque contre la CA de la construction, en tenant compte d'un malus de -4 parce qu'il n'est pas habitué à manier un tel objet. (Il n'est pas possible d'en apprendre le maniement à proprement parler.) En plus des dégâts qui apparaissent sur la Table 3-26, jusqu'à neuf autres personnages manipulant l'engin peuvent ajouter leur modificateur de Force aux dégâts, du moins s'ils y consacrent une action d'attaque. Par exemple, dix gnolls (For 15, modificateur de +2) manipulant un bélier infligeront 3d8+20 points de dégâts s'ils touchent. Pour balancer le bélier, il faut compter sur la présence d'une créature de taille TG ou supérieure, de deux créatures de taille G, de quatre de taille M ou de huit de taille P. (Les créatures de taille inférieure sont incapables de s'en servir.)

Un bélier fait 9 mètres de long. Au combat, les créatures qui le manipulent se tiennent sur deux colonnes adjacentes de même longueur, l'engin les séparant.

Catapulte, légère. Version plus légère de la suivante, elle fonctionne sur le même principe, mais le DD du test de Force est égal à 10. En outre, les servants n'ont besoin que de 2 actions complexes pour viser leur cible (ou modifier leur visée).

Une catapulte légère occupe un espace de 3 mètres de large.

Catapulte, lourde. Cette machine de guerre projette des pierres et autres objets lourds avec une force terrible. Comme elle tire ses projectiles en arc de cercle, elle est capable de frapper des cibles situées en dehors de sa ligne de mire. Pour l'utiliser, un des servants doit effectuer un test particulier (bonus de base à l'attaque, modificateur d'Intelligence, malus de portée et modificateur de la Table 3-26) accompagné d'un DD de 15. En cas de succès, la catapulte touche la case visée, infligeant les dégâts indiqués à tout objet ou personnage qui s'y trouve. Les personnages qui réussissent un jet de Réflexes (DD 15) subissent des dégâts réduits de moitié. Dès lors que la pierre a touché une case, les tirs suivants touchent automatiquement celle-ci, sauf si le vent change de direction ou de vitesse.

En cas d'échec, on détermine le point d'impact en jetant 1d8. Un résultat de 1 signifie que le tir est trop court, de 2 qu'il est trop court à gauche, etc. (reportez-vous au schéma de la page 157 du *Manuel des Joueurs*). Ensuite, éloignez le point d'impact de 3 cases par facteur de portée.

Pour charger une catapulte, il faut entreprendre toute une série d'actions complexes. Il faut réussir un test de Force (DD 15) pour baisser le levier. Ceci dit, la plupart disposent d'une manivelle permettant à deux servants de s'entraider. Un test de Profession (ingénieur de siège) permet de mettre le bras en place, alors qu'un autre est nécessaire pour charger la catapulte (tous deux ont un DD de 15). Les servants de la catapulte ont besoin de 4 actions complexes pour viser leur cible (ou modifier leur visée). Ainsi, une catapulte disposant de quatre servants est opérationnelle en 1 round.

Une catapulte lourde occupe un espace de 4,50 mètres de large.

Tour de siège. Cette grande tour en bois montée sur roues est conçue pour être poussée contre un mur d'enceinte afin de permettre aux attaquants d'arriver jusqu'aux remparts sans s'exposer à découvert. Ses parois font généralement une trentaine de centimètres d'épaisseur.

Une tour de siège occupe un espace de 4,50 mètres de large. Les créatures qui s'y trouvent la poussent à la vitesse de 3 mètres par round (sachant qu'une tour de siège est incapable d'entreprendre une action de course). Les huit créatures situées au niveau du sol bénéficient d'un abri total. Les autres bénéficient d'un abri supérieur et peuvent tirer des flèches par les meurtrières.

Les rues de la ville

Les rues d'une ville sont en général étroites et tortueuses. La plupart des rues mesurent entre 4,50 mètres = 6 mètres de large [(1d4+1) x 1,50 mètres]), alors que les allées ne mesurent qu'entre 1,50 mètre et 3 mètres de large. Lorsqu'ils sont en bon état, les pavés permettent de marcher normalement, mais les rues mal entretenues ou couvertes d'ordures sont considérées comme couvertes de débris, augmentant le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre de 3 points.

Certaines cités n'ont pas de voies publiques plus larges, surtout celles qui ont grandi progressivement, passant de petites communautés à grandes villes. Les cités qui ont été planifiées, ou qui ont été victimes d'un gigantesque incendie ayant permis aux autorités de construire de nouvelles routes à travers des zones anciennement inhabitées, peuvent disposer de quelques rues plus larges à travers la ville. Ces grandes routes

sont larges de 7,50 mètres – permettant aux charrettes de se dépasser – avec des trottoirs larges de 1,50 mètre de chaque côté.

Foule. Les rues d'une ville fourmillent souvent d'individus vaquant à leurs occupations quotidiennes. Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire de mettre en vedette tous les gens du peuple de niveau 1 lorsqu'une bagarre éclate sur la voie publique principale. Au lieu de cela, il vous suffit d'indiquer les cases de la carte qui comportent des individus. Si la foule voit quelque chose de manifestement dangereux, elle s'écartera de 9 mètres par round avec une initiative à 0.

Diriger les foules. Il est nécessaire d'effectuer un test de Diplomatie (DD 15) ou d'Intimidation (DD 20) pour convaincre une foule de se déplacer dans une direction particulière. Et la foule doit être capable d'entendre ou de voir le personnage exécuter sa tentative. Le test de Diplomatie s'effectue au prix d'une action complexe, mais le test d'Intimidation ne demande qu'une action libre.

Si deux personnages au moins tentent de diriger une foule dans des directions différentes, ils effectuent un test de Diplomatie ou d'Intimidation opposé pour déterminer celui auquel la foule obéira. Elle ne prêterait attention à personne si aucun des tests ne dépasse les DD mentionnés ci-dessus.

Au-dessus et en dessous des rues

Les aventuriers poursuivent souvent de vagues silhouettes à travers les rues de la ville, et de nombreux PJ passent du temps à tenter d'échapper aux sentinelles de la cité. Lorsque leur course les mène au-dessus ou en dessous des rues de la cité, voici quelques ryaux pour rendre l'aventure passionnante.

Les toits. Pour accéder à un toit, il faut généralement escalader un mur (voir *Les murs*, page 59), sauf si le personnage peut atteindre le toit en sautant d'une fenêtre, d'un balcon ou d'un pont situé à une hauteur supérieure. Les toits plats, que l'on ne trouve que sous les climats chauds (un trop plein de neige risque de faire tomber ce genre de toit), sont faciles à traverser. Se déplacer au sommet d'un toit nécessite un test d'Équilibre (DD 20). Se déplacer à la surface d'un toit penché sans changer de hauteur (en d'autres termes, se déplacer parallèlement au sommet) nécessite un test d'Équilibre (DD 15). Monter et descendre en travers du sommet d'un toit nécessite un test d'Équilibre (DD 10).

Lorsque le toit s'arrête, le personnage doit effectuer un long saut pour atteindre le toit suivant ou pour atterrir au sol. La distance séparant le toit le plus proche est généralement de 1d3 x 1,50 mètres à l'horizontale, mais l'autre toit sera plus haut de 1,50 mètre, plus bas de 1,50 mètre ou de la même hauteur. Servez-vous des indications de la page 84 du *Manuel des joueurs* (la hauteur maximum d'un saut à l'horizontale est égale au quart de la distance horizontale) pour déterminer si le personnage peut effectuer le saut.

Égouts. Dans l'univers de base du jeu D&D, les égouts sont bien plus répandus que dans le monde médiéval réel. Pour arriver aux égouts, la plupart des personnages ouvrent une grille (action complexe) et sautent d'une hauteur de 3 mètres. Les égouts sont construits de la même manière que les donjons, sauf qu'il est bien plus probable que leur sol soit glissant ou recouvert d'eau (considérez-le comme une mare peu

TABLE 3-26 : MACHINES DE GUERRE

Machine de guerre	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Servants
Baliste	500 po	3d8	19-20	36 m	1
Bélier	1 000 po	3d6*	—	—	10
Catapulte, légère	550 po	4d6	—	45 m (30 m minimum)	2
Catapulte, lourde	800 po	6d6	—	60 m (30 m minimum)	4
Tour de siège	2 000 po	—	—	—	20

* Voir description pour ce qui est des règles spéciales.

MODIFICATEURS D'ATTAQUE À LA CATAPULTE

Condition	Modificateur
Pas de ligne de mire avec la cible	-6
Tirs successifs (les servants voient où se sont écrasés les derniers projectiles)	+2 cumulatif par échec précédent (+10 max.)
Tirs successifs (les servants ne voient pas où se sont écrasés les derniers projectiles, mais un guetteur les guide)	+1 cumulatif par échec précédent (+5 max.)

profonde, dont vous trouverez la description à la page 65). Les égouts sont également similaires aux donjons en termes de créatures susceptibles d'y être rencontrées (voir les tables de rencontres dans les donjons, pages 79-81). Certains cités ont été construites sur les ruines de civilisations plus anciennes. Leurs égouts mènent donc parfois à des trésors ou des dangers d'un ancien temps.

Bâtiments

La plupart des bâtiments urbains se divisent en trois catégories. La majorité des bâtiments de la ville sont hauts de un à quatre étages, construits les uns à côté des autres pour former de longues rangées séparées par des rues secondaires ou principales. Ces maisons en rangs abritent généralement un commerce au rez-de-chaussée et des bureaux ou des appartements aux étages supérieurs.

Les auberges, les commerces florissants et les grands entrepôts (ainsi que les meuniers, les ranneurs et les autres commerces qui demandent de l'espace) sont généralement installés dans de grands bâtiments isolés pourvus de quatre étages au maximum.

Enfin, les petites résidences, les échoppes, les entrepôts ou les abris de stockage sont constitués de petits bâtiments en bois, dotés d'un simple rez-de-chaussée, surtout s'ils sont placés dans les quartiers les plus pauvres.

La plupart des bâtiments de la cité sont construits dans un mélange de pierre ou de briques d'argile (rez-de-chaussée et premier étage) et de bois (pour les étages supérieurs, les murs intérieurs et les sols). Les toits sont composés de planches, de chaume et de tuiles, étanchés avec de la poix.

En règle générale, les murs des étages inférieurs mesurent 30 centimètres d'épaisseur (CA 3, solidité 8, 90 pr, Escalade, DD 25).

Les murs des étages supérieurs mesurent 15 centimètres d'épaisseur (CA 3, solidité 5, 60 pr, Escalade, DD 25).

Les portes extérieures de la plupart des bâtiments sont de solides portes en bois (voir page 61), généralement verrouillées, sauf s'il s'agit d'un bâtiment public comme une échoppe ou une raverne.

Achat de bâtiments

Les personnages peuvent vouloir acheter leurs propres bâtiments ou même construire leur château. Consultez directement les prix indiqués sur la Table 3-27, ou inspirez-vous-en lorsque vous imaginez des prix pour des structures plus exotiques.

Les lumières de la ville

Lorsqu'une cité possède de grandes voies publiques, elles sont bordées de lanternes suspendues à des marquises à une hauteur de 2,10 mètres. Ces lanternes sont chacune espacées de 18 mètres. Elles ne permettent donc pas de tout éclairer. Les rues secondaires et les allées ne sont pas éclairées ; il n'est pas inhabituel que des citoyens louent des porteurs de lanternes lorsqu'ils sortent la nuit.

Les allées sont parfois sombres en pleine journée, en raison des ombres que projettent les grands bâtiments qui les entourent. En pleine journée, une allée sombre ne l'est tout de même pas assez pour faire office de cachette, mais elle peut allouer un bonus de circonstances de +2 aux tests de Discretion.

RENCONTRES URBAINES

La table de rencontre aléatoire, la moelle épinière d'une aventure dans un donjon ou en extérieur, fonctionne différemment dans un environnement urbain où les « rencontres » sont la norme plutôt que l'exception. Voir des gens dans les rues d'une ville est un phénomène constant et prévisible et presque tous les lieux de la cité peuvent donner lieu à des dizaines de rencontres. Dans la nature, il est peu commun de rencontrer une autre créature, comme une manticoxe volant au-dessus de votre tête ou un ankhé jaillissant du sol pour attaquer. À l'inverse, il serait étrange de ne pas voir d'autres gens dans un environnement urbain.

Comme les villes sont par nature des endroits grouillant de monde, la plupart des tables de rencontre sont basées sur des événements et non sur des lieux. Une rencontre en ville implique quelque chose d'important, qui mérite l'attention des personnages. Voir les marchands colporter leurs marchandises dans un quartier commerçant peut être digne d'intérêt, mais ne constitue pas une rencontre.

TABLE 3-27 : BÂTIMENTS

Objet	Coût		
Maison simple	1 000 po	Donjon	150 000 po
Grande maison	5 000 po	Château	500 000 po
Manoir	100 000 po	Grand château	1 000 000 po
Tour	50 000 po	Douves avec pont	50 000 po
<i>Maison simple.</i> Cette maison de une à trois pièces est construite en bois et possède un toit de chaume.			
<i>Grande maison.</i> Cette maison de quatre à dix pièces est construite en bois et possède un toit de chaume.			
<i>Manoir.</i> Cette résidence de dix à vingt pièces possède un ou deux étages. Elle est en bois ou en briques et son toit est recouvert de tuiles.			
<i>Tour.</i> Cette tour ronde ou carrée, haute de deux étages, est construite en pierre.			
<i>Donjon.</i> Ce bâtiment fortifié en pierre possède quinze à vingt-cinq pièces.			
<i>Château.</i> Un château est un donjon entouré par un mur d'enceinte en pierre mesurant 4,50 mètres et quatre tours. Le mur mesure 3 mètres d'épaisseur.			
<i>Grand château.</i> Un grand château est un donjon particulièrement grand, avec de nombreux bâtiments adjacents (étables, forge, entrepôts de grain, etc.) et un mur d'enceinte élaboré, haut de 6 mètres, qui génère des cours intérieures. L'enceinte a six tours et fait 3 mètres d'épaisseur.			
<i>Douves avec pont.</i> Ces douves sont profondes de 4,50 mètres et larges de 9 mètres. Le pont peut être un pont-levis en bois ou une structure en pierre permanente.			

Pour chaque jour passé dans la cité, effectuez un test de rencontre pour déterminer si un événement a lieu et demande l'attention des PJ. Un test de rencontre est un jet de d20, modifié par les facteurs décrits dans la table ci-dessous. (Appliquez un modificateur issu de chaque partie de la table.) Un résultat de 20 ou plus indique qu'une rencontre survient.

Si une rencontre est indiquée, jetez les dés et reportez-vous à la Table 3-28. Sur ce jet, appliquez le même modificateur utilisé pour déterminer si une rencontre survient (un résultat supérieur à 20 est possible). Vous trouverez ci-dessous les descriptions et les définitions des lignes de la Table 3-28.

Accident de chantier. Au moins un des personnages est rouché par la chute d'un objet ou d'un échafaudage, ou fait face à une mésaventure similaire. Menez cette rencontre en adaptant un piège de la liste débutant page 70.

Admirateur. Un personnage amical (généralement un PNJ doté de niveaux de classe) avec un FP égal au niveau du groupe -2 aborde les personnages en leur présentant une requête. Il peut vouloir louer les services des personnages, leur raconter une rumeur qu'il a entendue, ou simplement les suivre pour explorer la cité.

Agression. Les PJ se font agresser par des brutes aux yeux plus gros que le ventre. Il y a grosso modo un agresseur pour chaque PJ, chacun possédant un FP égal au niveau du groupe -4 ou -6.

Animal. Les personnages sont attaqués par des animaux. Ce défi peut revêtir différentes formes, de singes voleurs à un ours échappé d'un cirque.

Brutes. Il peut s'agir de voyous ordinaires, mais de tels personnages ne s'en prennent jamais à ceux qui leur paraissent plus forts qu'eux. Les brutes peuvent être des aventuriers aguerris qui considèrent les personnages de bas niveau avec mépris. Un groupe de brutes surpasse toujours en nombre les personnages d'au moins deux hommes (+50 % semble être une bonne méthode), et chaque brute possède un FP égal au niveau du groupe -1. Par exemple, un groupe de quatre PJ de niveau 6 pris pour cible par un groupe de six brutes, chacun avec un FP de 5 (aventuriers de niveau 5 ou homme d'armes de niveau 6) a affaire à une rencontre de ND 10. Un personnage de niveau 7 peut être pris pour cible par trois brutes de FP 6 (aventuriers de niveau 6 ou homme d'armes de niveau 7), ce qui donne lieu à une rencontre de ND 9. Pour jouer un rôle significatif, les brutes doivent être coriaces ; les brutes ordinaires sont décrites au paragraphe Agression ci-dessous.

Cadavre. Les personnages trouvent le corps d'un homme mort. Le cadavre peut avoir été victime d'un crime, d'une mésaventure ou de circonstances étranges.

MODIFICATEURS AUX TESTS DE RENCONTRES URBAINES

Circonstance	Modificateur
Taille de la ville	
Grande ville	+1
Cité	+2
Métropole	+3
Statut/activité du personnage	
Les personnages sont très peu connus*	-2
Les personnages sont très connus**	+2
Les personnages évitent les ennuis	-2
Les personnages cherchent de l'action	+2
Niveau du groupe de personnages	
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16 ou supérieur	+3

* Utilisez ce modificateur si les personnages ne sont pas aussi connus dans la cité que d'autres personnages de ce niveau ne le seraient. Ils sont peut-être nouveaux dans la région, ou ils gardent simplement le silence sur leurs activités. N'appliquez jamais ce modificateur aux personnages de niveau inférieur à 6.

** Utilisez ce modificateur si les personnages sont plus connus dans la cité que d'autres personnages de ce niveau ne le seraient. Ils ont peut-être été reconnus publiquement pour avoir sauvé le maire, ou leurs visages ont été placardés dans toute la ville.

TABLE 3-28 : RENCONTRES EN MILIEU URBAIN

d20 Rencontre	d20 Rencontre
0 Brutes	13 Duel/duel de magiciens
1 Aggression	14 Querelle/bagarre de rue/lutte entre factions rivales
2 Harcèlement des gardes	15 Cambriolage
3 Pickpockets	16 Prisonnier en fuite
4 Spectacle	17 Monstre
5 Objet trouvé	18 Incendie (bâtiment, navire, etc.)
6 Enfant perdu	19 Accident de chantier
7 Cadavre	20 Sort funeste
8 Animal	21 Personnalité
9 Charrette renversée ou au galop	22 Erreur sur la personne
10 Rencontre spécifique à un quartier	23 Gardes ayant besoin d'aide
11 Rencontre spécifique à un quartier	24 Offre d'emploi
12 Tournoi	25 Admirateur

Cambriolage. Des criminels sortent en trombe d'une échoppe voisine, prêts à causer autant de grabuge que possible au cours de leur fuite. Chacun des 1d4+1 cambrioleurs possède un FP égal au niveau du groupe -3. Le butin du cambriolage est égal au double d'un trésor normal correspondant au FP des cambrioleurs.

Charrette au galop. Un attelage tirant une charrette traverse les rues de la ville dans une course folle. Les personnages doivent éviter les chevaux (attaque de renversement). S'ils réussissent à arrêter la charrette, le propriétaire (qui court derrière elle) se montrera reconnaissant.

Duel. Les personnages assistent à un duel (un duel traditionnel à l'épée ou un duel magique).

Enfant perdu. Un parent ou quelque autre personne compatissante demande de l'aide aux PJ. L'enfant peut être simplement perdu ou victime d'un sort bien plus sinistre.

Erreur sur la personne. Au moins l'un des PJ est pris pour quelqu'un d'autre. Souvent, il s'agit d'un individu connu ou de mauvaise réputation.

Gardes ayant besoin d'aide. Un personnage en rapport avec les forces de l'ordre demande de l'aide aux PJ. Il peut s'agir d'une simple demande de soins ou de magie divinatoire, ou d'une requête plus complexe, comme une demande d'aide à la résolution d'une série de crimes macabres qui confondent les enquêteurs de la cité.

Harcèlement des gardes. Les PJ rencontrent un officier de la garde qui aime faire sentir sa force. Les personnages peuvent utiliser leurs talents de diplomates pour désamorcer la situation, ou avoir recours à la magie ou à la force si la situation dégénère. Les gardes ont généralement des FP situés entre 1 et 3. Face à un capitaine injurieux, les personnages auront également affaire à quelques-uns de ses hommes. Les personnages surmontent cette rencontre s'ils mettent fin au harcèlement, quelle que soit la manière employée.

Incendie (bâtiment, navire, etc.). Les incendies constituent un danger qui menace toute la ville. Considérez le feu dans la cité comme un feu de forêt en ce qui concerne sa vitesse de déplacement (voir page 87).

Monstre. Une créature (appropriée au milieu naturel entourant la cité) saccage la ville et son chemin croise celui des personnages.

Objet trouvé. Les personnages trouvent un objet de valeur : un bijou ou une carte, par exemple. Ils peuvent l'utiliser ou tenter de trouver son propriétaire légitime. Ou peut-être son propriétaire tentera-t-il de les trouver.

Offre d'emploi. Les personnages rencontrent quelqu'un qui leur propose du travail. Ce dernier dépend des circonstances et de la nature de l'employeur.

Personnalité. Les personnages rencontrent un PNJ très connu du monde politique, religieux, commercial ou militaire. Les PNJ les plus importants ont une suite ou une quelconque escorte.

Pickpockets. Au moins un roubillard tente de voler les PJ. Un pickpocket a des niveaux de roubillard équivalents au niveau du groupe -2 et un modificateur d'Escamotage égal au niveau du groupe +4.

Prisonnier en fuite. Un prisonnier échappe à ses gardiens et s'enfuit devant les PJ. Ils peuvent apporter leur aide en appréhendant l'intéressé, ou en contribuant à sa fuite. Le prisonnier a généralement un FP égal au niveau du groupe de personnages -1d6.

Querelle. Il peut s'agir d'une querelle d'ivrognes classique (dans une taverne ou dans la rue), d'une guerre entre factions, familles ou gangs rivaux (pensez à Roméo et Juliette), ou d'une bagarre opposant les gardes de la cité à des criminels qui tentent de prendre la fuite. Les personnages peuvent être de simples témoins, être touchés par des flèches perdues, être pris à parti et utilisés comme couverture ou otages par l'une des parties, ou être pris pour des membres de l'un des groupes et attaqués par l'autre.

Rencontre spécifique à un quartier. Utilisez une rencontre qui s'accorde au quartier dans lequel les personnages se trouvent actuellement. Par exemple, un PJ peut être confronté à des enrôleurs sur les quais ou à un jeune étranger qui met à l'épreuve son immunité diplomatique dans le quartier des ambassades.

Sort funeste. Un lanceur de sorts a expérimenté un sort de manière inconsidérée ou subi une mésaventure lors de l'utilisation d'un parchemin. Les PJ sont susceptibles d'affronter plusieurs dangers, parmi lesquels la furie d'une créature convoquée, les répercussions d'une boule de feu lancée en plein marché, ou une escouade de gardes de la cité victimes d'un sort de confusion.

Spectacle. Les personnages assistent à une sorte de spectacle en public plutôt inhabituel (un barde talentueux, un cirque de rue, un spectacle de magie, etc.).

Tournoi. Les personnages sont invités à participer ou à juger un tournoi. Le match peut recouvrir plusieurs formes : course à pieds, épreuve intellectuelle ou même beuverie.

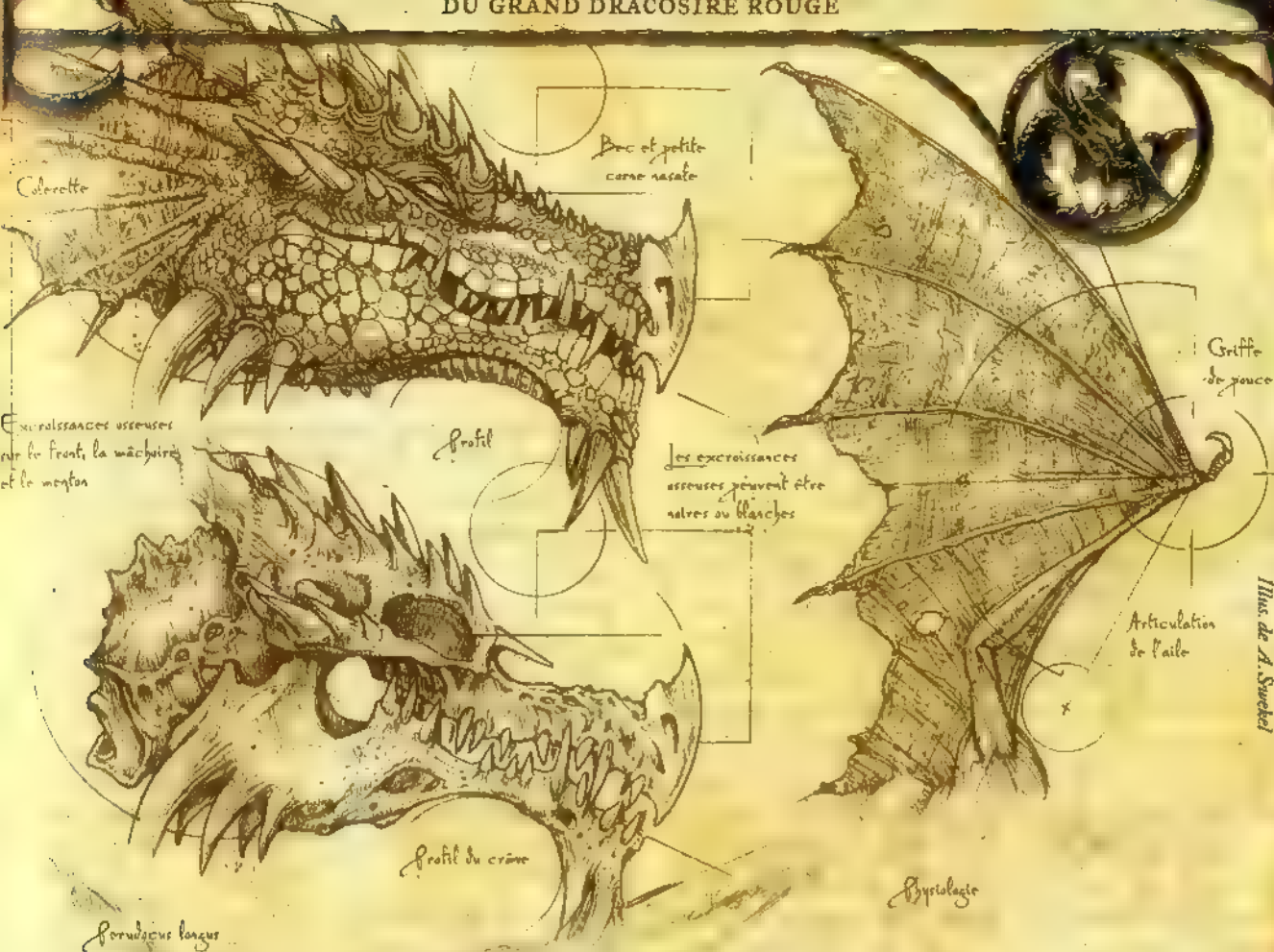


Illustration de A. Souchet



u cours de votre campagne, vous devrez incarner de nombreux personnages, les PNJ. Voici quelques conseils pour les créer et les interpréter au mieux.

LE RESTE DU MONDE

La règle est simple : vous devez jouer quiconque n'est pas un PJ. Autrement dit, tous les autres individus, toutes les autres créatures, sont vos personnages, depuis la vieille femme édentée qui s'occupe de l'écurie jusqu'au dragon comptant et recomptant son or au fond de son antre, en passant par l'ignoble nécromancien désireux de ravager le royaume. La plupart des gens ignorent l'existence des personnages, sauf si ceux-ci en sont arrivés au point où ils ont déjà sauvé le monde (ou du moins, la région). Et, même dans ce cas, il y a de fortes chances pour qu'ils ne soient que peu connus.

La majorité des gens et des créatures vivent normalement, sans tenir compte des actes des personnages ou des événements qui rythment les aventures de ces derniers. En ville, les PJ sont semblables à tout le monde, sauf s'ils font en sorte d'attirer l'attention. En un mot, le reste du monde ignore que les aventuriers sont des PJ. Les personnages sont donc traités comme n'importe qui d'autre, ni mieux, ni moins bien. Ce sont leurs actes qui déterminent la façon dont ils sont perçus. S'ils se montrent prévenants et bienveillants, ils se font des amis et gagnent le respect de leurs semblables. À l'inverse, s'ils se comportent stupidement et de manière incontrôlable, ils se font davantage d'ennemis que d'amis.

LES ENNEMIS

Jouer les adversaires des personnages est l'un des grands avantages proposés au MD. Il est souvent très amusant d'incarner les monstres et les individus abjects opposés aux PJ. Quand vous créez des ennemis, gardez bien les points suivants à l'esprit :

Des personnages bien définis. Les adversaires des aventuriers ne doivent pas être réduits à quelques caractéristiques jetées sur une feuille. Pensez aux raisons qui les poussent à se comporter comme ils le font, et à la manière dont ils réagissent au monde qui les entoure. Ne les traitez pas comme de la chair à canon et les joueurs feront de même.

L'intelligence. Accordez aux ennemis l'intelligence qui est la leur, ni plus ni moins. Les ogres sont de piètres stratèges, tandis que les flagelleurs mentaux sont incroyablement intelligents : chacun de leurs plans comporte vraisemblablement plusieurs variantes et options de repli, des fois que les choses tournent mal pour eux.

N'ayez pas peur de les rendre vraiment méchants. Les individus malfaisants le sont vraiment, et leurs actes doivent le prouver. La trahison dont ils font montre, mais aussi leurs mensonges perniciose et leurs crimes ignobles ne pourront qu'encourager un peu plus encore les personnages à les affronter.

Le Mal n'est pas partout. Cela étant, tous les adversaires des PJ n'ont pas besoin d'être mauvais. Parfois, des individus neutres (voire bons) peuvent se dresser contre les personnages, car la situation n'est pas toujours clairement tranchée entre le Bien et le Mal. Et il peut être passionnant de se retrouver opposé à un adversaire que l'on n'a pas forcément envie de tuer.

Les forces du Mal unifiées ne sont pas réalistes. Ce n'est pas parce que tous les ennemis des personnages sont d'alignement mauvais qu'ils doivent s'allier, bien au contraire. Les créatures malfaisantes s'entendent rarement entre elles (surtout si elles sont chaotiques mauvaises) ; naturellement égoïstes et portées

vers la destruction, elles éprouvent des difficultés à collaborer et peuvent même en venir à s'affronter.

Les prisonniers et le dilemme qu'ils présentent. Qu'est-ce que les aventuriers doivent faire des prisonniers ? Chaque fois qu'un PNJ se rend, les personnages se trouvent dans l'obligation de faire un choix : doivent-ils l'épargner, ou au contraire le passer par les armes ? Quel est le pire : abattre un adversaire mauvais de sang-froid ou lui laisser la possibilité de commettre d'autres atrocités ? Dans certaines campagnes (ou certaines régions), la tête des malfaiteurs est mise à prix (morts ou vifs, selon le cas). Les amis des prisonniers peuvent également être disposés à offrir une rançon en échange de leur liberté. Ces arguments financiers aideront peut-être les personnages à faire leur choix. Le cas échéant, les PNJ auxquels ils sont alliés peuvent leur indiquer quelle est la coutume dans le pays où ils se trouvent. Même si vous devez tout faire pour jouer les PNJ au mieux, ne mettez pas les personnages face à un tel dilemme, sauf si vous êtes sûr qu'ils pourront y répondre sans s'entre-déchirer.

Les ennemis majeurs

Un ensorceleur démoniaque, un grand prêtre maléfisant, un maître assassin, une liche, un dragon rouge d'âge vénérable : les possibilités d'ennemis majeurs sont illimitées, et vous pouvez être sûr que les joueurs se souviendront d'un tel adversaire. Si vous le jouez bien, il peut devenir une épine dans le pied des PJ pendant plusieurs aventures. Offrez aux personnages des ennemis que les joueurs adoreront haïr.

Voici quelques conseils :

Ayez recours aux sous-fifres. L'ennemi majeur ne se mesure pas seul aux PJ, sauf s'il n'a plus le choix. Il en viendra sans doute à les affronter un jour ou l'autre, mais pour commencer, il les attaque indirectement, en chargeant les soldats ou monstres qu'il emploie (ou encore ceux qu'il a convoqués dans ce but) de les tuer. Mais n'ôtez pas aux joueurs la satisfaction d'avoir un jour la possibilité de le vaincre une bonne fois pour toutes.

Montrez-vous sournois et plein de ressources. Faites appel à toutes les options qui sont à votre disposition pour contrer les plans des aventuriers. N'oubliez pas que votre ennemi majeur peut employer des sorts tels qu'*alignement indétectable* ou *antidéttection* pour éviter que les personnages ne le repèrent. *Déttection de la scintillation* (ou, encore mieux, *écran*) peut lui permettre de masquer ses actions. *Esprit impénétrable* contre *déttection de pensées*, et *résistance à la magie* peut bloquer tous les sorts de détection. Tous ces exemples visent à prouver que tout pouvoir des personnages peut être contré, pour peu que leur adversaire possède le sort, l'objet ou le pouvoir adéquat.

Prévoyez un plan de fuite. Si votre ennemi majeur se retrouve obligé d'affronter les aventuriers, il aura sans doute du mal à s'enfuir si vous n'avez pas prévu cette éventualité. En effet, dans leur immense majorité, les PJ montrent une forte tendance à poursuivre leurs adversaires quand ceux-ci cherchent à leur échapper. Utilisez passages secrets, créatures et sorts tels qu'*invisibilité*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* et *prévoyance* pour faciliter la fuite de votre PNJ.

Pensez aux otages. Autre dilemme que vous pouvez proposer aux joueurs : les personnages sont-ils prêts à attaquer leur ennemi s'ils savent que les serviteurs de ce dernier n'attendent qu'un ordre de lui pour exécuter les villageois qu'ils gardent prisonniers ?

Faites usage de la magie. À haut niveau, même un guerrier ou un roublard a accès à d'importants pouvoirs magiques, par le biais d'objets ou de serviteurs capables d'employer des sorts. Les aventuriers sont très bien équipés sur ce plan, et il est donc logique que leur adversaire puisse lui aussi leur réserver quelques petites surprises.

N'acceptez l'affrontement qu'en cas de situation favorable. Les ennemis intelligents refusent l'affrontement tant que la situation avantage les personnages, et ils n'attaquent ces derniers que quand ils sont parfaitement préparés à le faire (de préférence, après que les PJ ont été diminués par les monstres et pièges défendant le repaire de leur adversaire).

Les animaux et créatures apparentées

Les animaux, les créatures magiques, la vermine et les créatures à l'intelligence limitée constituent une catégorie de PNJ à part, en ce sens qu'ils ne se comportent pas comme les autres créatures. Ils sont gouvernés par leur instinct et leurs besoins du moment. Par exemple, la faim et la peur sont

les motivations principales des animaux. Ils se montrent parfois curieux, mais c'est le plus souvent quand ils sont en quête de nourriture. Lorsque vous préparez une rencontre avec des animaux ou des créatures à intelligence limitée, pensez bien à leur mode de vie. Malgré leur nature chaotique, une certaine d'orques peuvent coopérer, mais il n'en est pas de même d'une certaine de bêtes éclipantes (sauf si une influence extérieure les oblige à s'entendre). Dans un donjon, les prédateurs ont besoin de se nourrir ; ils s'installent donc loin les uns des autres, pour ne pas empiéter sur le territoire de chasse du voisin. Si l'on cherche à pousser la logique de ce raisonnement à l'extrême, il est parfois difficile de concevoir un donjon crédible. Dans ce cas, une influence intelligente et suffisamment puissante pour fédérer toutes les autres créatures permet d'expliquer pourquoi elles sont réunies en si grand nombre, alors que leur nature les inciterait à n'en rien faire.

Les animaux et les monstres à l'intelligence limitée ont trois objectifs majeurs : manger à leur faim, rester en sécurité et protéger leur progéniture. Ils n'aiment pas particulièrement se battre, même pour se nourrir, et seuls les plus belliqueux s'attaquent à des proies capables de se défendre. Ils n'aiment pas de trésor, mais on peut souvent retrouver dans leur antre les possessions matérielles de leurs proies.

Ces créatures sont parmi les adversaires préférés des personnages, qui ne risquent pas le cas de conscience face à un loup sanguinaire, une ombre des roches ou une wiverne. Fort de cette constatation, et même si, en réalité, peu de prédateurs s'en prennent aux êtres humains, partez du principe qu'il n'en va pas de même dans votre univers de jeu. Au contraire, ils aiment tout particulièrement s'attaquer aux aventuriers, ce qui donne à ces derniers la possibilité de les combattre.

LES AMIS

Tout le monde ne déteste pas les personnages, bien au contraire. Si les PJ se comportent intelligemment, ils devraient nouer de nombreuses amitiés au cours de la campagne.

Les alliés

Marklov Thénuril est un rôdeur bourru qui patrouille dans les contrées sauvages de l'ouest. Depuis que les aventuriers l'ont aidé à repousser une incursion de gnolls il y a deux ans, il leur donne volontiers des renseignements au sujet de son territoire chaque fois qu'ils en ont besoin. Il leur a également présenté Virane Chantdepluie, barde/magicienne elfe qui leur propose des prix très intéressants sur les potions et les parchemins qu'elle prépare elle-même. Esthin, le demi-frère de Virane, a accompagné les personnages jusqu'au repaire de la liche du mont Oublié.

Il existe deux sortes d'alliés : ceux qui aident les PJ en leur fournissant des informations, de l'équipement ou un toit, et ceux qui partent en aventure avec eux. Les premiers font d'excellents contacts, tandis que les seconds sont considérés comme des membres du groupe à part entière (ils ont droit à autant de points d'expérience et de trésors que n'importe qui d'autre). On peut résumer en disant que ce sont des aventuriers qui ne sont pas sous le contrôle des joueurs. Il ne faut pas les confondre avec les compagnons d'armes ou les employés qui, eux, travaillent directement pour les PJ.

Les compagnons d'armes

Les compagnons d'armes sont de loyaux serviteurs qui accompagnent un aventurier ou un groupe (les PNJ) peuvent avoir des compagnons d'armes, eux aussi). Quand ils sont contactés par le personnage (ou quand ils viennent le trouver de leur propre initiative), ils négocient avec lui jusqu'à parvenir à un accord (financier ou autre) puis travaillent pour lui. Un compagnon d'armes peut être un ami, un garde du corps, un faire-valoir, ou juste un employé chargé de surveiller les arrières de l'aventurier. Même s'il est théoriquement aux ordres de ce dernier, il est trop important pour qu'on le destine uniquement aux tâches ingrates.

Il n'existe aucune limite quant à la classe, la race, le sexe ou même le nombre de compagnons d'armes qu'un personnage peut employer. S'ils sont maltraités, les compagnons d'armes peuvent quitter le PJ, et même chercher à se venger de lui dans les cas extrêmes. À l'inverse, si l'on fait montre de respect à leur égard, ils deviennent des amis fidèles.

Quelle est la différence entre les alliés qui accompagnent les personnages en aventure et les compagnons d'armes, qui semblent faire la même chose ?

Elle est toute simple : les compagnons d'armes sont, par nature, habitués à recevoir des ordres. Ils n'aiment pas avoir à prendre des décisions (ou en sont incapables) et, même s'ils expriment parfois leur opinion, ils se contentent généralement de faire ce qu'on leur dit.

Points d'expérience. En raison de leur absence de participation au niveau stratégique, les compagnons d'armes n'ont pas droit au même nombre de points d'expérience que les autres membres du groupe. Pour déterminer les points d'expérience auxquels ils ont droit, suivez la procédure suivante :

1. Ne comptez pas les compagnons d'armes comme des membres du groupe lorsque vous calculez les PX de chaque personnage. Dans un groupe qui renferme quatre PJ et un compagnon d'armes, chaque personnage gagne 1/4 du total de PX.

2. Divisez le niveau du compagnon d'armes par le niveau du PJ auquel il est associé (le personnage qui l'a attiré).

3. Multipliez le résultat obtenu par le total de PX que le personnage a gagnés, et ajoutez ce nombre aux points d'expérience du compagnon d'armes.

Par exemple, un compagnon d'armes de niveau 4 associé à un PJ de niveau 6 gagne l'équivalent de 2/3 des PX qu'obtient le personnage.

Si le compagnon d'armes gagne suffisamment de PX pour arriver à un niveau de moins que le PJ auquel il est associé, il n'obtient pas ce niveau. Son nouveau total d'expérience est égal au total nécessaire pour atteindre le niveau suivant - 1. Cette règle prend toute son importance lorsque le PJ perd des niveaux ; la progression du compagnon d'armes risque d'être gelée pendant le temps nécessaire au PJ pour regagner ses niveaux (et être à même de recruter un compagnon d'armes d'un niveau plus élevé ; voir le don Prestige, page suivante).

Trésor. Même si chaque personnage est libre de passer un accord différent avec ses compagnons d'armes, leur part de trésor est généralement divisée par deux. Il arrive parfois que les compagnons d'armes soient des fanatiques, uniquement désireux d'aider l'aventurier sans se faire payer. Dans ce cas, il est seulement nécessaire de leur donner de quoi subsister, mais cela est extrêmement rare.

Le moyen le plus simple de calculer une demi-part est de partir du principe que le compagnon d'armes a droit à une part entière, puis de ne lui en accorder que la moitié et de répartir le reste entre les membres du groupe. Par exemple, un groupe constitué de quatre personnages et un compagnon d'armes gagne un total de 1 000 po. Divisez ce total par 5 (soit 200 po chacun), mais n'attribuez que 100 po au compagnon d'armes et répartissez les 100 po restantes aux quatre PJ (chacun d'eux gagne donc 225 po).

Les suivants

Les suivants sont semblables aux compagnons d'armes, mais ce sont habituellement des PNJ de bas niveau. En règle générale, ils ont au minimum cinq niveaux de moins que le personnage qu'ils suivent et participent donc rarement aux combats. Toutefois, un joueur astucieux peut en faire des éclaireurs, des espions, des messagers, des garçons de course ou des gardes.

Les suivants ne gagnent pas de points d'expérience et donc pas de niveaux. Cependant, lorsqu'un personnage doté du don Prestige (voir la page 106) atteint un nouveau niveau, le joueur se reporte à la table de la description du don pour voir s'il attire d'autres suivants, certains pouvant être d'un niveau plus élevé que ceux qu'il a déjà attirés. (Par contre, on ne consulte pas la table pour voir si les compagnons d'armes gagnent des niveaux, car ils bénéficient de leur propre système de points d'expérience.)

Les suivants ne réclament aucune part de trésor, mais le PJ doit les équiper et les nourrir.

Recrutement de nouveaux suivants ou compagnons d'armes

Si le personnage perd un compagnon d'armes ou un suivant, il peut le remplacer si sa valeur de Prestige le permet, mais cela exige du temps (1d4 mois). Si l'aventurier est responsable de la mort du compagnon d'armes ou du suivant, il lui faut patienter une année entière avant de trouver un remplaçant. Notez que le personnage peut se voir affublé de la réputation de multiplier les échecs, ce qui a un impact négatif sur sa valeur de Prestige.

Les employés

Quand les personnages ont besoin de quelqu'un pour fabriquer des objets, obtenir des informations spécialisées, soigner leurs chevaux ou aider à bâtir leur château, ils peuvent faire appel à des employés. Les employés peuvent également porter les torches ou les trésors du groupe, voire combattre au côté des aventuriers. Ils diffèrent des compagnons d'armes en ce sens qu'ils ne gagnent rien au cours de l'aventure (ni points d'expérience ni trésor). Ils perçoivent juste un salaire et se contentent de faire leur travail.

Les employés ne prennent jamais de décision ; ils font juste ce qu'on leur dit de faire (du moins, en théorie). Même s'ils prennent part à l'aventure, ils n'entrent pas en ligne de compte pour le calcul du niveau moyen du groupe (et, comme indiqué ci-dessus, ils ne reçoivent pas le moindre PX). Tout comme les compagnons d'armes, ils doivent être bien traités, sans quoi ils peuvent partir ou se retourner contre leur employeur. Certains employés peuvent demander une prime si on les oblige à prendre des risques non stipulés dans leur contrat (cette prime peut aller jusqu'à doubler le salaire normal). De plus, les employés mis dans une situation très dangereuse par le PJ dont ils dépendent peuvent devenir inamicaux (voir *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74 du *Manuel des Joueurs*), mais s'il se montre suffisamment convaincant, leur employeur peut revenir dans leurs bonnes grâces (et même éviter de verser la prime exigée, s'il est extrêmement persuasif).

Les employés sont utiles, surtout pour remplir la ou les tâches correspondant à leur spécialité. Si les personnages nettoient un repaire de rats-garous, mais sont obligés de laisser derrière eux le trésor qu'ils y trouvent, ils peuvent revenir accompagnés de porteurs pour les aider à tout emporter. Un ou deux palefreniers peuvent garder les chevaux des aventuriers pendant que ces derniers s'enfoncent dans un donjon, et des mercenaires peuvent leur apporter un soutien vital contre un ennemi supérieur en nombre.

Les personnages de haut niveau doivent savoir qu'emmener des gens du peuple de niveau 1 en aventure, pour porter l'équipement lourd ou même combattre, leur fait courir des risques importants. Et même les employés qui vivent de leurs compétences martiales (autrement dit, les mercenaires) sont surtout efficaces contre des adversaires de leur niveau (des guerriers gobelins, par exemple, ou l'armée de squelettes du prétre maléfisant).

La Table 4-1 donne une idée du salaire quotidien des différents types d'employés. Les traitements indiqués correspondent à ceux d'un contrat à long terme. Les employés engagés à la journée demanderont jusqu'à trois fois plus.

En outre, les salaires indiqués ne tiennent pas compte du matériel, des outils ou des armes dont l'employé aura éventuellement besoin.

TABLE 4-1 : SALAIRE DES EMPLOYÉS

Employé	Salaire quotidien	Employé	Salaire quotidien
Alchimiste*	1 po	Maçon/artisan*	3 pa
Architecte/ingénieur	5 pa	Mercenaire	2 pa
Artiste/bateleur	4 pa	Mercenaire (cavalier)	4 pa
Clerc	4 pa	Mercenaire (officier)	6 pa
Conducteur d'attelage	3 pa	Ouvrier	1 pa
Cuisinier	1 pa	Palefrenier	15 pc
Enlumineur	6 pa	Porteur	1 pa
Femme de chambre	1 pa	Sage	2 po+
Forgeron	4 pa	Scribe	3 pa
Légitime	1 po	Valet de chambre	2 pa

* Si cet employé est chargé de fabriquer un objet particulier, appliquez le prix de l'objet et le temps de travail indiqué.

Voici quelques types d'employés dont les personnages peuvent louer les services :

Alchimiste. Chercheur effectuant des expériences à l'aide de produits chimiques. Cette catégorie comprend les apothicaires (qui travaillent eux à l'aide de médicaments et de plantes médicinales).

Architecte/ingénieur. Homme instruit capable de planifier les grands projets avant leur construction. Cette catégorie inclut également les ingénieurs (pour les ouvrages tels que les ponts) et les constructeurs de bateaux.

Artiste/bateleur. Ménestrel, acteur, danseur ou poète.

Clerc. Scribe ayant reçu une spécialisation de comptable. Cette catégorie comprend également les traducteurs et les interprètes.

Cuisinier. Employé chargé de la préparation des repas.

Conducteur d'attelage. Conducteur de chariot ou de charrette.

Enlumineur. Artiste dessinant les enluminures des livres. Cette catégorie inclut tous les métiers similaires ou apparentés.

Femme de chambre. Employée de maison chargée du ménage.

Forgeron. Homme travaillant le métal. Cette catégorie comprend les maréchaux-ferrants, les orfèvres, les frappeurs de monnaie, les serruriers, les armuriers et tous ceux qui sont spécialisés dans le travail d'un métal tel que le cuivre, l'étain ou le bronze.

Légiste. Homme de loi, avocat.

Maçon/artisan. Ouvrier construisant des maisons. Cette catégorie comprend tous les métiers artisanaux, tels que les charpentiers, les tanneurs, les merciers, les brasseurs, les tonneliers, les cordonniers, les relieurs, les couvreurs, les chapeliers, les drapiers, les plâtriers, les menuisiers, les chandeliers, les teinturiers, les peaussiers, les fabricants de savon, les bijoutiers, les rétamers, les vigneron, les tisserands, les tailleurs de pierre, les charrons, les bonnetiers, les joailliers, etc.

Mercenaire. Homme d'armes de niveau 1 (voir la classe de PNJ du même nom, page 109).

Mercenaire (cavalier). Homme d'armes de niveau 1, capable de combattre à cheval.

Mercenaire (officier). Homme d'armes de niveau 2 ou plus. En cas de niveau plus élevé, son salaire est égal à 3 pa par jour et par niveau.

Ouvrier. Quiconque accomplit un travail exigeant peu ou pas de spécialisation. Cette catégorie inclut les fossoyeurs, les rertassiers, les ouvriers de forge (qui alimentent le feu en permanence), les carriers, et bien d'autres encore.

Palefrenier. Employé chargé de s'occuper des animaux. Cette catégorie comprend également les bergers, les tondeurs et les porchers.

Porteur. Employé transportant de lourdes charges.

Sage. Chercheur, érudit ou homme instruit capable de prodiguer des renseignements spécialisés. Donnez un délai nécessaire pour trouver les informations demandées (allant d'une journée à un mois ou plus, selon la complexité de la question). Les sages renommés se font payer plus cher, surtout si leur spécialité est particulièrement pointue.

Scribe. Employé sachant écrire. Cette catégorie comprend également les copistes.

Valet de chambre. Serviteur remplissant des tâches diverses à l'intérieur de la maison.

RÉPUTATION DES PJ

Quand un personnage gagne des niveaux, sa réputation augmente du même coup. Il suffit qu'il ait réalisé certains exploits, que son avenir paraisse radieux ou qu'il fasse montre de bonté envers les autres pour qu'il attire des PNJ, lesquels peuvent être des apprentis, des employés ou des disciples désireux de se trouver un chef.

Compagnons d'armes

À partir du niveau 6, tout personnage peut commencer à attirer à lui des compagnons d'armes (page 104) et suivants (page 105), à condition de choisir le don Prestige. Contrairement aux autres dons, celui-ci dépend fortement de votre campagne et de la région dans laquelle votre groupe évolue. Vous êtes libre de l'interdire à vos joueurs si vous jugez qu'il risque d'avoir un impact négatif sur votre campagne. Réfléchissez bien aux répercussions possibles avant d'accorder un compagnon d'armes à un personnage. Un compagnon d'armes est un nouveau PJ intégré au groupe, sous le contrôle du joueur. En tant que PJ, il a droit aux points d'expérience et aux trésors, et peut éventuellement faire de l'ombre aux autres aventuriers. Si le groupe est peu nombreux, les compagnons d'armes peuvent être un sérieux atout. Par contre, s'il est déjà suffisamment important et si la présence de compagnons d'armes risque juste de poser des problèmes, ne les autorisez pas.

L'aventurier peut tenter d'attirer à lui un compagnon d'armes d'une race, d'une classe et d'un alignement donnés. L'alignement du compagnon d'armes ne peut jamais être opposé à celui du PJ selon les grands axes (Bien/Mal et Loi/Chaos). Si le personnage recrute un compagnon,

d'armes d'un alignement autre que le sien, il subit un malus à sa valeur de Prestige. Les caractéristiques du compagnon d'armes sont déterminées par le MD. Son équipement est normal pour un PNJ de son niveau (voir la Table 4-23, page 127).

PRESTIGE [GÉNÉRAL]

Le prestige du personnage est tel que les autres ont naturellement envie de se rallier à lui, ce qui lui permet de recruter des compagnons d'armes et autres suivants.

Condition. Niveau global de 6.

Avantages. Ce don permet au personnage de s'attirer les services de compagnons d'armes et de suivants qui l'assistent de leur mieux. Voir la table ci-dessous pour connaître le type de compagnons d'armes et le nombre de suivants sur lesquels l'aventurier peut compter.

Modificateurs de Prestige. Plusieurs facteurs sont susceptibles d'affecter la valeur de Prestige d'un personnage, qui n'est alors plus égale à celle de base (niveau de personnage + modificateur de Cha). La réputation d'un personnage (du moins, du point de vue du compagnon d'armes ou du suivant qu'il tente d'attirer) augmente ou réduit sa valeur de Prestige :

Valeur de Prestige	Niveau des compagnons d'armes	Nombre de suivants par niveau					
		1	2	3	4	5	6
1 ou moins	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25+	17	135	13	7	4	2	2

Valeur de Prestige. La valeur de Prestige du personnage est égale à son niveau plus son modificateur de Charisme. La table propose des valeurs de Prestige extrêmement basses (uniquement possibles avec un important malus de Charisme), mais l'aventurier doit au moins avoir atteint le niveau 6 pour acquérir ce don et avoir la possibilité de s'attirer les services de son premier compagnon d'armes. Des facteurs extérieurs peuvent modifier la valeur de Prestige, comme indiqué ci-dessous.

Niveau des compagnons d'armes. Le personnage peut s'attirer les services de compagnons d'armes de ce niveau ou moins. À noter que, quelle que soit la valeur de Prestige de l'aventurier, le niveau de ses compagnons d'armes doit toujours être inférieur au sien de deux niveaux au moins. Par exemple, un paladin de niveau 6 et bénéficiant d'un bonus de +3 en Charisme ne pourra recruter qu'un compagnon d'armes de niveau 4 ou moins. Le compagnon d'armes doit être équipé conformément à son niveau (voir la Table 4-23, page 127).

Nombre de suivants par niveau. Le personnage peut diriger un total de suivants ne dépassant pas le nombre indiqué. Par exemple, un aventurier ayant 14 en Prestige peut être entouré d'un maximum de 15 suivants de niveau 1 et d'un suivant de niveau 2.

Le personnage a ■ réputation d'être	Modificateur
Un grand homme	+2
Juste et généreux	+1
Doté d'un pouvoir spécial	+1
Accablé par les échecs multiples	-1
Hautain	-1
Cruel	-2

D'autres modificateurs s'appliquent quand un personnage tente d'attirer un compagnon d'armes.

Le personnage	Modificateur
A un familier, destrier de paladin ou compagnon animal	-2
Recrute un compagnon d'armes d'un alignement autre que le sien	-1
A déjà causé la mort d'un compagnon d'armes	-2*
* Par compagnon d'armes tué à cause du PJ.	

Les suivants n'ont pas les mêmes propriétés que les compagnons d'armes. quand le personnage tente d'attirer un nouveau suivant, utilisez les modificateurs ci-dessous.

Le personnage	Modificateur
Possède une place forte, une base d'opérations, une guilde, etc.	+2
Voyage beaucoup	-1
A déjà causé la mort d'autres suivants	-1

SORTS LANCÉS PAR DES PNJ

Les personnages ont parfois besoin de soins, de faire disparaître une malédiction qui les afflige, d'être téléportés ou ramenés à la vie. À divers moments de la campagne, ils demanderont sans doute à des PNJ de lancer des sorts à leur place, soit parce qu'ils ne souhaitent pas le faire eux-mêmes, soit, plus vraisemblablement, parce qu'ils n'ont pas encore atteint le niveau nécessaire. La page 139 vous indique quel est le niveau du plus puissant jeteur de sorts local, en fonction de l'importance de sa communauté.

Si les personnages parviennent à trouver un PNJ du niveau requis et si ce dernier est disposé à les aider, il se fait payer 10 po par niveau de lanceur de sorts et par niveau du sort (ou 5 po par niveau de lanceur de sorts pour un sort du niveau 0). Si le PNJ est un prêtre, il demandera peut-être que les aventuriers fassent un don au temple dont il dépend. Pour sa part, un magicien justifiera éventuellement la somme en la faisant passer en frais de recherche. Quoi qu'il en soit, plus le niveau du PNJ est élevé, plus il facture cher ses services.

- Si le sort exige une composante matérielle onéreuse, celle-ci est facturée en plus du coût indiqué ci-dessus.
- De plus, si le sort nécessite un focaliseur autre qu'un focaliseur divin, le client doit payer 10 % de son prix (et non l'intégralité, le focaliseur étant réutilisable, contrairement aux composantes matérielles).
- Enfin, si le sort coûte des points d'expérience, le PNJ les facture également, à raison de 5 po par PX.

CLASSES DE PNJ

Le *Manuel des joueurs* détaille longuement les aventuriers, mais qu'en est-il du reste de la population ? Tous les habitants du monde de campagne ne peuvent pas être guerriers, magiciens ou roubards. Vous trouverez ci-dessous cinq classes réservées aux PNJ. À l'exception possible du noble et de l'expert, toutes sont bien plus faibles que les classes de personnage. Elles concernent les gens « normaux », qui ne passent pas leur vie à rechercher l'aventure et à explorer les endroits mal famés.

Cela étant, ces classes sont semblables aux autres. Elles s'accompagnent d'un nouveau don tous les trois niveaux et d'un point de caractéristique supplémentaire tous les quatre niveaux (voir la Table 3-2, page 22 du *Manuel des joueurs*). La plupart des PNJ prennent des dons tels qu'Endurance, Pistrage, Talent et autres capacités utilisables dans la vie de tous les jours (plutôt que celles liées au combat). Les PNJ peuvent se multiplier, voire prendre des classes de PJ si vous le souhaitez.

Chaque classe de PNJ s'accompagne d'une progression en niveaux normale, ce qui vous permet d'établir un rapport de force, ou plutôt d'aptitude, entre les habitants de votre monde. Un forgeron de village sera peut-être un homme du peuple de niveau 3, tandis que le plus grand forgeron du monde pourra prétendre au rang d'expert de niveau 20. Ce PNJ aura de nombreux dons et une compétence indéniable dans son domaine de prédilection, mais il sera incapable de déployer la même efficacité au combat qu'un guerrier de niveau bien inférieur, et il ne pourra bien évidemment pas lancer le moindre sort.

Les PNJ engrangent les points d'expérience de la même façon que les PJ. Toutefois, les occasions de le faire sont plus limitées, car ils ne partent pas en aventure. C'est pour cette raison que les gens du peuple progressent très lentement en niveau, et que rares sont ceux qui dépassent le niveau 2 ou 3. Un homme d'armes membre de la garde pourra sans doute gagner un peu plus d'expérience, mais il n'approchera jamais le total de PX auquel peut prétendre un aventurier en activité. Notez que les PNJ sont de plus haut niveau dans les territoires contestés que dans les régions paisibles : un fermier devant sans cesse combattre les gnolls pour les empêcher de détruire sa ferme ou d'incendier ses champs sera sans doute un homme du peuple de haut niveau.

Ces classes devraient vous proposer une diversité suffisante pour vous permettre de créer tout personnage autre qu'un aventurier, et ce quelle que soit son activité. Référez-vous à *Nombre de PNJ de chaque classe*, pages 139, pour voir combien de représentants de chaque classe se trouvent dans une ville et quel est leur niveau respectif.

Abréviations. Les abréviations utilisées pour les classes réservées aux PNJ sont : Ade = adepte ; Exp = expert ; GdP = gens du peuple ; HdA = homme d'armes ; Nob = noble.

ADEPTE

Certaines religions et la plupart des sociétés tribales ne possèdent pas les ressources nécessaires pour former des magiciens ou des prêtres. Leurs adeptes ont un savoir magique moindre, mais ont accès aux sorts profanes ■ divins. Ils font office de sages, d'anciens et de défenseurs de la tribu.

On trouve parfois des adeptes dans les communautés isolées (d'humains, d'elfes, de nains, de gnomes ou d'halfélins), mais cette classe prédomine surtout chez les humanoïdes bestiaux tels que les orques, gobelins, gnolls, gobelours ■ autres ogres.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de l'adepte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'adepte :

Armes et armures. L'adepte est formé au maniement de toutes les armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures.

Sorts. L'adepte lance des sorts divins (même type que ceux qui sont accessibles aux druides, paladins, prêtres et rôdeurs), qui sont issus de sa liste de sorts (voir ci-dessous). Comme le prêtre, il choisit et prépare ses sorts à l'avance. Par contre, contrairement au prêtre, il est incapable de lancer des sorts de soins ou de blessure de manière spontanée.

Pour préparer ou lancer un sort, l'adepte doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort (Sag 10 pour les sorts du niveau 0, Sag 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, etc.). Le DD associé au jet de sauvegarde de ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse de l'adepte.

Contrairement au magicien, l'adepte ne trouve pas ses sorts dans des livres, sur des parchemins ou par quelque étude. Il les obtient par la prière

TABLE 4-2 : L'ADEPTE

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial.	Nombre de sorts par jour					
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Appel de familier.	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

ou la méditation, et les doit directement à son dieu ou à sa foi. Chaque jour, au moment qu'il a choisi (mais qui doit toujours rester le même), il doit prier ou méditer une heure durant pour récupérer ses sorts. Le temps qu'il passe à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts.

À l'instar des autres lanceurs de sorts, l'adepte ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts d'un niveau donné chaque jour. Le nombre de sorts qu'il peut lancer sur une base quotidienne apparaît sur la Table 4-2. En outre, il bénéficie de sorts en bonus s'il a une valeur de Sagesse élevée (voir la Table 1-1, page 8 du *Manuel des Joueurs*). Quand la Table 4-2 indique 0 sort d'un niveau donné, cela signifie que le personnage a juste droit à ses sorts en bonus pour ce niveau (par exemple, 0 sort du 2^e niveau pour un adepte de niveau 4). Si sa Sagesse n'est pas suffisamment élevée pour lui conférer le bonus correspondant, il ne peut jeter aucun sort de ce niveau.

Chaque adepte possède un symbole sacré (focaliseur divin) dont l'aspect dépend de sa religion.

Appel de familier. Au niveau 2, l'adepte peut appeler un familier, à la manière des magiciens et des ensorceleurs. Voir l'encadré consacré à ces créatures de compagnie, page 34 du *Manuel des Joueurs*.

Équipement de départ

Pour 2d4 x 10 po d'équipement.

Liste de sorts de l'adepte

L'adepte choisit ses sorts dans la liste suivante :

Niveau 0. Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, soins superficiels, son imaginaire.

1^{er} niveau. Bénédiction, brume de dissimulation, compréhension des langages, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, frayeur, injonction, mains brillantes, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, soins légers, sommeil.

2^e niveau. Aide, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, hypnose des animaux, image miroir, invisibilité, ralentissement du poison, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, soins modérés, ténèbres, toile d'araignée.

3^e niveau. Animation des morts, contagion, délivrance des malédictions, don des langues, éclair, flamme éternelle, guérison des maladies, lumière du jour, malédiction, neutralisation du poison, soins importants, ténèbres profondes.

4^e niveau. Création mineure, métamorphose, mur de feu, peau de pierre, restauration, soins intensifs.

5^e niveau. Annulation d'enchantement, communion, création majeure, guérison suprême, métamorphose funeste, mur de pierre, rappel à la vie, vision lucide.

EXPERT

Les experts sont des artisans ou des travailleurs passés maîtres dans leur spécialité. Normalement, ils ne possèdent pas la formation nécessaire pour devenir aventuriers, mais ils sont bien supérieurs aux gens du peuple dans leur domaine. Le forgeron renommé, le juriste établi, le marchand rusé, le sage érudit ou le maître charpentier sont tous des experts.

Cette classe présente le potentiel nécessaire pour être choisie par un joueur, mais uniquement s'il désire incarner un personnage sortant des sentiers battus. Les experts peuvent avoir des compétences extrêmement variées. La plupart des villes ou communautés ont plusieurs experts dans divers domaines. Utilisez cette classe pour les artisans renommés, les marchands expérimentés, les guides ou marins aguerris, les sages érudits ou toute autre profession de ce genre.

Dés de vie, d6.

TABLE 4-3 : L'EXPERT

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Compétences de classe

L'expert peut choisir jusqu'à dix compétences, qui deviennent par la suite ses compétences de classe. Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'expert :

Armes et armures. L'expert est formé au maniement de toutes les armes courantes, mais pas des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

GENS DU PEUPLE

Les gens du peuple sont fermiers, marchands, bâtisseurs, caravaniers, bref, on les trouve tout autour des personnages. À quelques rares exceptions près, ils n'ont aucune envie de mener l'existence hasardeuse des aventuriers (d'ailleurs, leurs compétences ne les prédisposent pas à ce genre de vie). Doués dans leur spécialité, ils constituent l'essentiel de la population.

Les PJ ne devraient jamais choisir cette classe, qu'il vaut mieux réserver à tout PNJ n'entrant dans aucune des autres classes proposées.

Dés de vie, d8.

TABLE 4-4 : L'HOMME OU LA FEMME DU PEUPLE

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

Compétences de classe

Les compétences des gens du peuple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme ou femme du peuple :

Armes et armures. Les gens du peuple sont formés au maniement d'une arme courante. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers ni au port des armures.

Équipement de départ

Pour 5d4 po d'équipement.

HOMME D'ARMES

Les hommes d'armes sont de solides combattants qui ne bénéficient pas de l'entraînement rigoureux des guerriers, des dons de survie des rôdeurs, de

l'appui divin des paladins ou de la rage destructrice des barbares. Ils ne possèdent aucun talent spécial au combat, mais cela ne les rend pas moins dangereux pour autant.

Les hommes d'armes ne peuvent jamais être aussi forts que les guerriers, aussi les joueurs désirent incarner un combattant ont-ils tout intérêt à délaissé cette classe au profit de celles présentées par le *Manuel des Joueurs*. Les hommes d'armes sont des combattants aguerris, mais ils n'ont pas suivi un entraînement systématique. Ils sont communs chez les humanoïdes et les géants (orques, ogres, etc.). Vous pouvez également utiliser cette classe pour les soldats (mais peut-être pas pour les officiers ou les soldats de carrière), gardes, miliciens, fier-à-bras et autres brutes, ainsi que pour les gens du peuple ayant appris à se défendre.

Dés de vie, d8.

TABLE 4-5 : L'HOMME D'ARMES

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+1	+0	+2	+0
2	+2	+0	+3	+0
3	+3	+1	+3	+1
4	+4	+1	+4	+1
5	+5	+1	+4	+1
6	+6/+1	+2	+5	+2
7	+7/+2	+2	+5	+2
8	+8/+3	+2	+6	+2
9	+9/+4	+3	+6	+3
10	+10/+5	+3	+7	+3
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6

Compétences de classe

Les compétences de l'homme d'armes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme d'armes :

Armes et armures. L'homme d'armes est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers à l'exception du pavois. Il est formé au port de toutes les armures.

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

NOBLE

Les nobles sont souvent des personnes cultivées, qui ont eu la chance de naître dans une famille aisée. Ce sont les gens riches et influents du monde de campagne. Dans la plupart des cas, ils ont la possibilité de voyager comme bon leur semble et de multiplier les voyages. Ayant naturellement accès aux plus belles opportunités, ils peuvent s'élever encore plus dans la société pour peu qu'ils sachent les saisir. Certains partent en aventure avec des guerriers, magiciens et autres, mais pour eux, il ne s'agit bien souvent que d'un divertissement passager.

Le noble présente un potentiel certain en tant que PJ. Il sait en effet se débrouiller au combat et a accès à un nombre de compétences pour

le moins impressionnant. Mais on ne devient pas noble par choix ; on l'est à la naissance. Un personnage multiclassé doit automatiquement prendre noble comme classe d'origine. Nous vous recommandons tout de même de réserver cette classe aux dirigeants et aux membres de leur cour.

Dés de vie. d8.

TABLE 4-6 : LE NOBLE

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Compétences de classe

Les compétences du noble (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs.

Points de compétence au niveau 1 : $(4 + \text{modificateur d'Int}) \div 4$.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $4 + \text{modificateur d'Int}$.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de noble :

Armes et armures. Le noble est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers à l'exception du pavais. Il est formé au port de toutes les armures.

Équipement de départ

Pour 6d8 = 10 po d'équipement.

CARACTÉRISTIQUES DE PNJ

Cette partie du chapitre est consacrée aux PNJ. Elle propose des caractéristiques de base pour des personnages de toutes les classes et de niveaux 1 à 20, ainsi que les règles permettant de modifier ces caractéristiques en fonction de la race. À partir du niveau de votre PNJ (ou de son facteur de puissance, ce qui revient généralement au même), vous pouvez le créer aléatoirement ou utiliser tout ou partie des options proposées dans les pages qui suivent. Les règles prennent en compte toutes les éventualités, depuis la plus courante (guerrier nain) jusqu'à la plus surprenante (ensorceleur minotaure demi-félon).

Ces caractéristiques permettent de créer des PNJ avec un minimum d'effort. Vous pouvez également vous en servir de base de travail pour développer vos personnages. Dans ce cas, vous pouvez prendre ce qui vous intéresse dans la table concernée puis rajouter le reste de votre côté.

TABLES DE PNJ

Les tables présentes dans cette partie vous aideront à créer les PNJ de vos aventures. Elles vous offrent en quelque sorte une ossature et un équipement de base, et c'est à vous de faire le reste. Pour créer un PNJ à partir de ces tables :

1. Déterminez sa classe, son niveau et sa race.
2. Consultez la table qui vous intéresse (Tables 4-12 à 4-22).
3. Modifiez les résultats indiqués en fonction de la race (voir Ajustements raciaux pour les PNJ, page 126).
4. Équipez le personnage en lui conférant le matériel de base qui figure sur la table et achetez-lui de l'équipement supplémentaire à concurrence du nombre de po offertes au niveau donné. Si vous le préférez, ajustez le matériel de base du PNJ pour qu'il corresponde davantage à l'idée que vous vous en faites.

Création aléatoire de PNJ

Pour créer aléatoirement un PNJ, commencez par fixer son niveau (ou son facteur de puissance, ce qui revient généralement au même), puis suivez les étapes indiquées :

1. Déterminez son alignement à partir de la Table 4-7.
2. Déterminez sa classe à l'aide de la Table 4-8.
3. Déterminez sa race à partir de la Table 4-9, 4-10 ou 4-11 (selon qu'il est bon, neutre ou mauvais).

TABLE 4-7 : ALIGNEMENT ALÉATOIRE DES PNJ

1d100	Alignement
01-20	Bon (LB, NB ou CB)
21-50	Neutre (LN, N ou CN)
51-100	Mauvais (LM, NM ou CM)

TABLE 4-8 : CLASSE ALÉATOIRE DES PNJ

Bon	Neutre	Mauvais	Classe
01-05	01-05	01-10	Barbare
06-10	06-10	11-15	Barde
11-15	11-20	16-20	Druide
16-20	21-25	21-25	ensorceleur
21-30	26-45	26-35	Guerrier
31-50	46-65	36-50	Magicien
51-55	66-70	51-55	Moine
56-60	—	—	Paladin
61-80	71-75	56-75	Prêtre
81-90	76-80	76-80	Rôdeur
91-100	81-100	81-100	Roublard

PNJ CRÉÉS PAR VOS SOINS

Pour créer un PNJ de toutes pièces, il suffit de vous référer au Manuel des Joueurs, au Manuel des Monstres et au début de ce chapitre.

L'unique information qui vous manquera alors est la valeur totale de l'équipement de votre personnage, laquelle est indiquée par la Table 4-23. Choisissez un équipement ne dépassant pas le total indiqué, le reste étant de l'argent. Vous pouvez aussi vous inspirer des autres tables.

Pour un objet à charges, comptez seulement la moitié de la valeur normale et déterminez le nombre de charges aléatoirement. Si l'objet est l'un des rares à posséder des fonctions automatiques ou permanentes en plus de ses fonctions à charges, ne réduisez de moitié que la partie du coût représentant les fonctions à charge (à vous de la fixer).

Quand vous choisissez l'équipement d'un lanceur de sorts, comptez les objets qu'il peut créer lui-même à 70 % de la valeur indiquée. Cette règle transforme en pièces d'or les PX sacrifiés lors du processus de fabrication. Dans le cas d'un objet à charges, sa valeur est de 35 % du coût indiqué. Là encore, laissez le hasard déterminer le nombre de charges.

PNJ PRÉ-TIRÉS

Si vous n'avez pas le temps de créer un PNJ, utilisez l'un des personnages pré-tirés qui accompagnent les Tables 4-12 à 4-22. Un ou deux exemples sont fournis pour chaque classe. Peut-être devrez-vous ajuster leurs caractéristiques.

TABLE 4-9 : RACE DES PNJ D'ALIGNEMENT BON

Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Pal	Prê	Rôd	Rou	Race	Niveau**
—	01	—	01-02	—	01	01-02	01-10	01	—	—	Aasimar (planaire)	Normal
01	02-10	01-09	03-07	01-02	02-11	02-06	11-15	02-06	01-15	01-10	Demi-elfe	Normal
02-26	11	10	08-09	03-07	12	07-11	16	07	16-20	11-14	Demi-orque	Normal
27-28	12	11-20	10	—	13	—	—	8	21-35	—	Elfe, bois	Normal
—	13-17	21	11-12	08	14-18	—	—	09	—	—	Elfe, gris	Normal
—	18-42	22-31	13-15	09-13	19-52	12-21	—	10-19	36-50	15-27	Elfe, haut	Normal
29-58	43	32-41	16-40	—	—	—	—	20-24	51	—	Elfe, sauvage	Normal
—	44	42-46	41	—	53	—	—	25	52-56	28	Gnome, forêts	Normal
—	45-49	47	42-43	14	54-58	—	17	26-34	57	29-33	Gnome, roches	Normal
—	50	48	44	—	59-61	—	—	35-36	58	34-39	Halfelin, Grand	Normal
59	51	49	45-53	15	62-66	22	18	37-46	59	40-64	Halfelin, pied-léger	Normal
—	52	—	54	16	67	23	19	47	—	65-70	Halfelin, profondeurs	Normal
60-96	53-92	50-99	55-91	17-56	68-95	24-96	20-86	48-72	60-92	71-90	Humain	Normal
97-98	93-97	—	92-93	57-86	96	97	87-96	73-92	93-97	91-95	Nain, collines	Normal
—	—	—	94	87-94	—	—	97	93-94	—	96	Nain, montagnes	Normal
—	—	—	95	95-97	—	—	—	95	—	—	Nain, profondeurs	Normal
99	98	00	96	98	97	98	98	96-97	98	97	Demi-céleste*	-1
—	99	—	97	—	98	—	—	—	—	—	Svirfnebelin (gnome)	-1
00	00	—	98-99	99	99	99	99	99	99	99	Demi-dragon*	-2
—	—	—	00	00	00	00	00	00	00	00	Ours-garou (lycanthrope)*	-2

* Relancez le dé pour déterminer la race (ou l'autre race) du PNJ. Sur ce second jet, rejouer tout résultat assorti d'un astérisque.

** Si la créature est particulièrement puissante, réduisez son niveau de classe par souci d'équilibre. Si son niveau de classe est inférieur ou égal à 0, relancez le dé.

MÉTHODE COMBINÉE

Il est bien évidemment possible de combiner les méthodes précédentes, en utilisant les informations présentées dans les pages qui suivent comme point de départ. Vous pouvez ensuite modifier le PNJ à l'envi en lui choisissant d'autres compétences, d'autres dons, un autre équipement, et même une ou plusieurs classes différentes (s'il est multiclassé).

PNJ MOYENS OU D'ÉLITE

Tous les PJ sont des combattants d'élite, ce qui signifie que leurs caractéristiques sont généralement supérieures à la moyenne. Les PNJ présentés dans les pages qui suivent se trouvent également dans cette catégorie, qui leur permet de bénéficier du maximum de pv possible au niveau 1. Les caractéristiques des PNJ moyens se calculent à l'aide de 3d6 seulement et on détermine normalement leurs pv au niveau 1. Les monstres décrits dans le *Manuel des Monstres* sont normaux (même si les monstres d'élite existent également). De la même manière, certains PNJ sont plus proches des gens normaux que des individus d'élite ; ils ont des caractéristiques plus basses et moins de points de vie que ceux qui suivent.

PRÉSENTATION DES TABLES

Les tables et les descriptions qui s'en suivent regroupent de nombreuses informations. Celles qui ne sont pas évidentes sont expliquées ici :

Caractéristiques de départ. Tous ces PNJ disposent de caractéristiques de départ déterminées selon le tirage d'élite (15, 14, 13, 12, 10, 8) et arrangées au mieux selon le personnage (pour de plus amples informations sur le tirage d'élite et d'autres méthodes de génération des caractéristiques, reportez-vous à la page 169).

Caractéristiques augmentées. Certaines caractéristiques augmentent au fil des niveaux ou des acquisitions d'objets magiques des personnages (les valeurs augmentées par magie apparaissent entre parenthèses).

Corps à corps et distance. Chaque PNJ possède une arme de corps à corps et une arme à distance (le moine peut également attaquer à mains nues). Les colonnes consacrées aux armes indiquent les bonus à l'attaque. La colonne « à distance » n'inclut pas les éventuels bonus dus aux munitions.

Réf/Vig/Vol. Bonus aux jets de Réflexes, Vigueur et Volonté.

Points de comp/dons. Le nombre de points de compétence et de dons que le PNJ possède, en partant du principe qu'il n'est pas humain (s'il est

TABLE 4-10 : RACE DES PNJ D'ALIGNEMENT NEUTRE

Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Prê	Rôd	Rou	Race	Niveau**
01-02	01-10	01-05	01-15	01-05	01-15	01-10	01-09	01-17	01-15	Demi-elfe	Normal
03-41	11-12	06	16-20	06-15	16	11-20	10-11	18-27	16-25	Demi-orque	Normal
42	13-17	07-26	21-23	16-21	17-18	21	12-21	28-56	26	Elfe, bois	Normal
—	18-19	27	—	—	19	—	—	—	—	Elfe, gris	Normal
—	20-29	28-32	24	22	20-44	22-23	22	57-61	27-30	Elfe, haut	Normal
43-53	30	33-37	25-34	—	—	—	23	62	—	Elfe, sauvage	Normal
—	—	38	—	—	—	—	—	63	—	Gnome, forêts	Normal
—	31-32	—	35	—	45	—	24	64	31	Gnome, roches	Normal
—	33	39	36	—	46-47	—	25	65	32-36	Halfelin, Grand	Normal
54-55	34-36	40	37-46	23	48-50	24	26-35	66	37-64	Halfelin, pied-léger	Normal
56	37	—	47	24	—	25	36	—	65-69	Halfelin, profondeurs	Normal
57-67	—	41-50	48-49	25	—	—	37-43	67-68	—	Homme-lézard	Normal
68-96	38-95	51-98	50-96	26-63	51-97	26-00	44-71	69-97	70-93	Humain	Normal
97	96-97	—	97	64-82	—	—	72-81	98	94-96	Nain, collines	Normal
—	—	—	—	83-87	—	—	82	—	—	Nain, montagnes	Normal
98	98	—	—	88-97	—	—	83-97	—	97	Nain, profondeurs	Normal
99	99	99	98	98	98	—	98	99	98	Sanglier-garou (lycanthrope)*	-1
00	00	00	99	99	99	—	99	00	99	Tigre-garou (lycanthrope)*	-1
—	—	—	00	00	00	—	00	—	00	Doppelgänger	-3

* Relancez le dé pour déterminer la race (ou l'autre race) du PNJ. Sur ce second jet, rejouer tout résultat assorti d'un astérisque.

** Si la créature est particulièrement puissante, réduisez son niveau de classe par souci d'équilibre. Si son niveau de classe est inférieur ou égal à 0, relancez le dé.

TABLE 4-11 : RACE DES PNJ D'ALIGNEMENT MAUVAIS

Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Prê	Rôd	Rou	Race	Niveau**
01	01-15	01	01-15	01-05	01-15	01-10	01-10	01-17	01-15	Demi-elfe	Normal
02-24	16-17	02-03	16-20	06-14	—	11-20	11-13	18-26	16-25	Demi-orque	Normal
25-26	18	04-05	—	15-16	16	—	14-16	27-36	26	Elfe, bois	Normal
—	19	—	—	17	17-26	—	17	37	27	Elfe, haut	Normal
27	—	—	21	—	—	—	18	—	—	Elfe, sauvage	Normal
28	20	06	22	18	—	—	19	—	28-42	Gobelin	Normal
—	21	07	23	—	27	—	20	38	43	Halfelin, Grand	Normal
29	22	—	24-28	19	28	—	21-22	39	44-63	Halfelin, pied-léger	Normal
30	23	—	29	20	—	—	23	—	64	Halfelin, profondeurs	Normal
31	—	08	30	21-45	29-30	21-23	24	40	65	Hobgobelin	Normal
32-36	—	09-23	31	46	—	—	25-31	41-42	—	Homme-lézard	Normal
37-46	24-28	24-73	32-71	47-76	31-80	24-93	32-62	43-72	66-85	Humain	Normal
47	—	74	72-86	77	—	—	63	—	86	Kobold	Normal
—	—	—	—	78-79	—	—	64	—	—	Nain, collines	Normal
—	—	—	—	80-81	—	—	65-66	—	87	Nain, profondeurs	Normal
48-77	—	75	—	82-86	—	—	67	—	—	Orque	Normal
78	99	—	—	—	81	94	68	—	88-89	Tieffelin (planaire)	Normal
—	—	—	—	87	—	—	69-71	—	—	Drow (elfe) [femme]	-1
—	—	—	—	88	82-91	—	—	—	—	Drow (elfe) [homme]	-1
—	—	—	—	89	—	—	72	—	—	Duergar (nain)	-1
79-83	—	76-00	87	90	92	—	73-74	73-92	—	Gnoll	-1
84-85	00	—	88	91	93	—	75	93-94	90	Loup-garou (lycanthrope)*	-1
—	—	—	—	92	—	—	—	—	—	Nain, derro	-1
—	—	—	89	93	94	95-96	76	95	91-92	Rat-garou (lycanthrope)*	-1
86	—	—	90-92	94	—	—	77-91	96	—	Troglodyte	-1
87-88	—	—	93-94	95	95	97	92	97	93	Demi-dragon*	-2
89-90	—	—	95	96	96	98	93-94	—	94-95	Demi-fiélon*	-2
91-92	—	—	96	97	97	—	95-96	99	96-99	Gobelours	-2
93-96	—	—	97	98	—	—	97	00	—	Ogre	-2
97-00	—	—	98	—	—	—	98	—	—	Minotaure	-4
—	—	—	—	—	98	—	99	—	00	Flagelleur mental	-8
—	—	—	00	00	99-00	99-00	00	—	—	Ogre mage	-8

* Relancez le dé pour déterminer la race (ou l'autre race) du PNJ. Sur ce second jet, rejouer tout résultat assorti d'un astérisque.

** Si la créature est particulièrement puissante, réduisez son niveau de classe par souci d'équilibre. Si son niveau de classe est inférieur ou égal à 0, relancez le dé.

humain, n'oubliez pas les points de compétence (don supplémentaires). Le nombre de dons inclut tout de même les dons supplémentaires de classe.

Sorts. Le nombre de sorts que le personnage peut jeter, en partant du plus bas niveau. Ainsi, « 6/7/4 » d'un ensorceleur de niveau 4 signifie six sorts du niveau 0, sept du 1^{er} niveau et 4 du 2^e niveau.

Équipement. Cette colonne mentionne l'armure, les armes à distance et au corps à corps (ordinaires, de maître ou magiques), et l'équipement magique du PNJ. Si l'arme à distance choisie est un arc composite, celui-ci ne dispose pas d'un modificateur de Force élevé (voir Arc long composite, page 115 du Manuel des Joueurs). L'abréviation « de maître » apparaît ainsi : (m). « Corps à corps » et « distance » s'appliquent bien entendu aux armes. Enfin, le nom des objets magiques est réduit à un seul mot dès lors qu'il figure déjà sur une ligne précédente ; par exemple, anneau de protection +1 devient anneau +1.

Les pièces d'or dépassant la valeur du matériel d'un PNJ apparaissent à la fin de chaque ligne. Elles permettent d'acheter de l'équipement supplémentaire, si nécessaire, notamment les armes exotiques et modificateurs de Force des armes à distance. Ces valeurs ont été arrondies à 50 po près, aussi pouvez-vous dépasser le budget alloué de quelques pièces d'or.

Sorts connus par niveau. Pour les bardes et les ensorceleurs, une table supplémentaire donne le nombre de sorts connus à chaque niveau.

BARBARE PNJ

Caractéristiques de départ. For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv 4 : For 16 ; niv 8 : Con 14 ; niv 12 : For 17 ; niv 16 : For 18 ; niv 17 : For 18 (20) ; niv 19 : For 18 (24), Dex 14 (16) ; niv 20 : For 19 (25).

Exemple de barbare PNJ de niveau 5. Demi-orque, Barb 5 ; EP 5 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 5d12+5 ; pv 43 ; Init +2 ; VD 9 m ;

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 ; BBA +5 ; lutte +9 ; Att +11 corps à corps (1d12+6/x3, grande hache de maître) ou +2 distance (1d8+4/x3, arc long composite [bonus de For de +4]) ; Our +11 corps à corps (1d12+6/x3, grande hache de maître) ou +7 distance (1d8+4/x3, arc long composite [bonus de For de +4]) ; AS — ; Part esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, rage de berserker (2 fois/jour), sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +2 ; For 18, Dex 14, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Escalade +7, Perception auditive +7, Saur +7, Survie +7 ; Arme de prédilection (grande hache), Esquive.

Esquive instinctive (Ext). Ce barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décelent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Ce barbare ne peut pas être pris en tenaille. L'unique exception à cette règle concerne les roublards ayant au moins quatre niveaux de plus que lui.

Rage de berserker (Ext). +4 en For, +4 en Con, +2 aux jets de Volonté et -2 à la Ca pendant 6 rounds max.

Sens des pièges (Ext). Ce barbare a acquis un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Possessions. Cuirasse +1, grande hache de maître, arc long composite (bonus de For de +4), 20 flèches, 5 flèches de fer froid, 5 flèches en argent, 2 potions de soins modérés, potion de restauration partielle, potion de neutralisation du poison, 3 flasques de feu grégeois, matériel d'escalade, dague.

Exemple de barbare PNJ de niveau 10. Demi-orque, Barb 10 ; EP 10 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 10d12+30 ; pv 90 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 ; BBA +10 ; lutte +14 ;

TABLE 4-12 : BARBARES PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de	
						comp./dons	Équipement
1	13	16	+4	+3	+2/+3/+1	16/1	Écailles (m), corps à corps (m), distance, 200 po
2	20	17	+5	+5	+2/+4/+1	20/1	Cuirasse (m), corps à corps (m), distance, 1 200 po
3	28	17	+6	+6	+3/+4/+2	24/2	Comme niveau 2, mais 1 700 po
4	35	17	+8	+7	+3/+5/+2	28/2	Comme niveau 2, mais 2 500 po
5	43	18	+9	+8	+3/+5/+2	32/2	Cuirasse +1, corps à corps (m), distance, 2 500 po
6	50	18	+10/+5	+9/+4	+4/+6/+3	36/3	Comme niveau 5, mais 3 800 po
7	58	18	+11/+6	+10/+5	+4/+6/+3	40/3	Cuirasse +1, corps à corps +1, distance, 3 500 po
8	73	19	+12/+7	+11/+6	+4/+8/+3	44/3	Cuirasse +1, amulette d'armure naturelle +1, corps à corps +1, distance, 3 500 po
9	81	20	+13/+8	+12/+7	+5/+8/+4	48/3	Cuirasse +2, amulette +1, corps à corps +1, distance, 6 000 po
10	90	20	+14/+9	+14/+9	+5/+9/+4	52/3	Cuirasse +2, amulette +1, corps à corps +1, distance +1, 1 000 po
11	98	21	+15/+10/+5	+15/+10/+5	+5/+9/+4	56/4	Cuirasse +3, amulette +1, corps à corps +1, distance +1, 1 000 po
12	107	22	+16/+11/+6	+16/+11/+6	+6/+10/+5	60/5	Cuirasse +3, amulette +2, corps à corps +1, distance +1, 1 000 po
13	115	24	+17/+12/+7	+17/+12/+7	+6/+10/+5	64/5	Comme niveau 12, mais 9 000 po
14	124	24	+19/+14/+9	+18/+13/+8	+6/+11/+5	68/5	Cuirasse +3, amulette +2, anneau de protection +2, corps à corps +2, distance +1, 11 000 po
15	132	24	+21/+16/+11	+19/+14/+9	+7/+11/+6	72/5	Cuirasse +3, amulette +2, anneau +2, corps à corps +3, distance +1, 14 000 po
16	141	24	+24/+19/+14/+9	+21/+16/+11/+6	+7/+12/+6	76/6	Cuirasse +3, amulette +2, anneau +2, corps à corps +4, distance +2, 25 000 po
17	149	26	+26/+21/+16/+11	+22/+17/+12/+7	+7/+12/+6	80/6	Cuirasse +4, amulette +3, anneau +2, corps à corps +4, distance +2, gantelets d'ogre +2, 3 000 po
18	158	28	+27/+22/+17/+12	+24/+19/+14/+9	+7/+13/+6	84/7	Cuirasse +5, amulette +3, anneau +3, corps à corps +4, distance +3, gantelets +2, 17 000 po
19	166	29	+30/+25/+20/+15	+26/+21/+16/+11	+8/+13/+6	88/7	Cuirasse +5, amulette +3, anneau +3, corps à corps +4, distance +3, ceinturon de force de géant +6, gants de Dextérité +2, 16 000 po
20	175	29	+31/+26/+21/+16	+27/+22/+17/+12	+9/+14/+7	92/7	Comme niveau 19, mais 66 000 po

Att +16 corps à corps (1d12+7/19-20/x3, grande hache +1) ou +13 distance (1d8+5/x3, arc long composite +1 [bonus de For de +4]) ; Out +16/+11 corps à corps (1d12+7/19-20/x3, grande hache +1) ou +13/+8 distance (1d8+5/x3, arc long composite +1 [bonus de For de +4]) ; AS — ; Part esquivé instinctive, esquivé instinctive supérieure, rage de berserker (3 fois/jour), réduction des dégâts (2/-), sens des pièges (+3), vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +9, Vol +4 ; For 18, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Escalade +11, Perception auditive +7, Saut +10, Survie +8 ; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Esquive, Science du critique (grande hache).

Esquive instinctive (Ext). Ce barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Ce barbare ne peut pas être pris en tenaille. L'unique exception à cette règle concerne les roubards ayant au moins quatre niveaux de plus que lui.

Rage de berserker (Ext). +4 en For, +4 en Con, +2 aux jets de Volonté et -2 à la CA pendant 7 rounds max.

Réduction des dégâts (Ext). La résistance de ce barbare lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois qu'il est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 2 points.

Sens des pièges (Ext). Ce barbare a acquis un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +3 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +3 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Possessions. Cuirasse +2, amulette d'armure naturelle +1, grande hache +1, arc long composite +1 (bonus de For de +4), 20 flèches, 5 flèches en argent, 2 potions de soins modérés, matériel d'escalade, dague.

BARDE PNJ

Caractéristiques de départ. For 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 15.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : Cha 16 ; niv. 8 : Cha 17 (19) ; niv. 12 : Cha 18 (20) ; niv. 16 : Cha 19 (21) ; niv. 17 : Cha 19 (23) ; niv. 18 : Cha 19 (25) ; niv. 20 : Cha 20 (26).

Exemple de barde PNJ de niveau 15. Humain, Bard 15 ; EP 15 ; humanoïde de taille M ; DV 15d6+15 ; pv 70 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 19 ; contact 14, pris au dépourvu 18 ; BBA +11 ; lutte +11 ; Att +14 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue +2) ou +13 distance (1d8/19-20, arbalète légère de maître) ; Out +14/+9/+4 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue +2) ou +13 distance (1d8/19-20, arbalète légère de maître) ; AS — ; Part chant de liberté (15 fois/jour), contre-chant (15 fois/jour), fascination (15 fois/jour), inspiration héroïque (15 fois/jour), inspiration talentueuse (15 fois/jour), inspiration vaillante (15 fois/jour), savoir bardique (17), suggestion ; AL NM ; JS Réf +10, Vig +6, Vol +8 ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 20.

Compétences et dons. Acrobaties +19, Art de la magie +23, Bluff +23, Décryptage +20, Diplomatie +30, Équilibre +3, Intimidation +7, Psychologie +17, Renseignements +23, Représentation +26, Saut +2, Utilisation d'objets magiques +5 ; Arme de prédilection (épée longue), Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Talent (Art de la magie), Talent (Diplomatie), Talent (Représentation).

Chant de liberté (Mag). Ce barde peut créer un effet semblable au sort annulation d'enchantement, à un niveau de lanceur de sorts égal à 15. Il peut affecter une seul cible distante de 9 mètres ou moins. Il ne peut utiliser un chant de liberté sur lui-même.

Contre-chant (Sur). Ce barde peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son. Chaque round que dure son contre-chant, il effectue un test de Représentation. Toute créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage. Le contre-chant dure 10 rounds.

Fascination (Mag). Ce barde peut fasciner jusqu'à cinq créatures (elles s'assoient et subissent un malus de -4 aux tests de compétence simulant une réaction, comme Détection ou Perception auditive). Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver dans un rayon de 27 mètres. Le résultat du test de Représentation est le DD du jet de Volonté de l'adversaire. Toute menace met un terme à l'effet. La fascination dure 15 rounds.

Inspiration héroïque (Sur). Après avoir entendu ce barde chanter pendant 1 round entier, jusqu'à trois créatures (y compris le barde s'il le

CHAPITRE 4 :
LES PERSONNAGES
NON JOUEURS

TABLE 4-13 : BARDES PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour	Équipement
1	7	14	+1	+2	+3/+1/+1	24/1	2	Cuir clouté* (m), corps à corps (m), distance (m)
2	11	14	+2	+3	+4/+1/+2	30/1	3/1	Comme niveau 1, plus 1 000 po
3	16	14	+3	+4	+4/+2/+2	36/2	3/2	Comme niveau 1, plus 1 500 po
4	20	14	+4	+5	+5/+2/+3	42/2	3/3/1	Comme niveau 1, plus 2 300 po
5	25	15	+4	+5	+5/+2/+3	48/2	3/4/2	Cuir clouté (m), amulette d'armure naturelle +1, corps à corps (m), distance (m), 1 400 po
6	29	15	+5	+6	+6/+3/+4	54/3	3/4/3	Comme niveau 5, mais 2 500 po
7	34	15	+6	+7	+6/+3/+4	60/3	3/4/3/1	Comme niveau 5, mais 4 000 po
8	38	15	+7/+2	+8/+3	+7/+3/+5	66/3	3/4/4/2	Cuir clouté (m), amulette +1, corps à corps (m), distance (m), cape de Charisme +2, 2 500 po
9	43	15	+7/+2	+8/+3	+7/+4/+5	72/4	3/4/4/3	Comme niveau 8, mais 5 000 po
10	47	15	+8/+3	+9/+4	+8/+4/+6	78/4	3/4/4/3/1	Amulette +2, bracelets d'armure +2, corps à corps (m), distance (m), cape +2
11	52	16	+9/+4	+10/+5	+8/+4/+6	84/4	3/4/4/4/2	Amulette +2, bracelets +3, corps à corps (m), distance (m), cape +2
12	56	17	+10/+5	+11/+6	+9/+5/+7	90/5	3/5/4/4/3	Amulette +2, bracelets +3, anneau de protection +1, corps à corps +1, distance (m), cape +2, 1 400 po
13	61	18	+10/+5	+11/+6	+9/+5/+7	96/5	3/5/4/4/3/1	Amulette +2, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), cape +2, 3 500 po
14	65	19	+12/+7	+12/+7	+10/+5/+8	102/5	4/5/4/4/4/2	Amulette +2, bracelets +3, anneau +3, corps à corps +2, distance (m), cape +2, 2 500 po
15	70	19	+13/+8/+3	+13/+8/+3	+10/+6/+8	108/6	4/6/4/4/4/3	Comme niveau 14, mais 16 500 po
16	74	20	+14/+9/+4	+14/+9/+4	+11/+6/+9	114/6	4/6/5/4/4/3	Amulette +2, bracelets +4, anneau +3, corps à corps +2, distance (m), cape +2, 28 500 po
17	79	22	+14/+9/+4	+14/+9/+4	+11/+6/+9	120/6	4/6/6/5/4/4/2	Amulette +3, bracelets +5, anneau +3, corps à corps +2, distance (m), cape +4, 20 000 po
18	83	23	+15/+10/+5	+15/+10/+5	+12/+7/+10	126/7	4/6/6/6/5/4/3	Amulette +4, bracelets +5, anneau +3, corps à corps +2, distance (m), cape +6, 22 000 po
19	88	23	+16/+11/+6	+16/+11/+6	+12/+7/+10	132/7	4/6/6/6/5/5/4	Comme niveau 18, mais 62 000 po
20	92	23	+17/+12/+7	+17/+12/+7	+13/+7/+11	138/7	4/6/6/6/6/5/5	Comme niveau 18, mais 112 000 po

SORTS CONNUS PAR NIVEAU

Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts
1	4	6	6/4/3	11	6/4/4/4/3	16	6/5/4/4/4/4
2	5/2	7	6/4/4/2	12	6/4/4/4/3	17	6/5/5/4/4/4/3
3	6/3	8	6/4/4/3	13	6/4/4/4/4/2	18	6/5/5/5/4/4/3
4	3/3/2	9	6/4/4/3	14	6/4/4/4/4/3	19	6/5/5/5/5/4/4
5	6/4/3	10	6/4/4/4/2	15	6/4/4/4/4/3	20	6/5/5/5/5/5/4

souhaite) situées dans un rayon de 9 mètres bénéficient de +2 DV (d10 conférant des points de vie temporaires), une bonus d'aptitude de +2 à l'attaque, et un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Cet effet dure 5 rounds après que les alliés n'entendent plus le barde chanter.

Inspiration talentueuse (Sur). Ce barde peut aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le compagnon du barde doit le voir, l'entendre et se trouver dans un rayon de 9 mètres de lui. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests de la compétence choisie tant qu'il entend la musique du barde. L'effet dure jusqu'à un maximum de 20 rounds.

Inspiration vaillante (Sur). Les alliés du barde qui l'entendent bénéficient d'un bonus de moral de +3 aux jets de sauvegarde contre les charmes et les effets de terreur, mais également aux jets d'attaque et de dégâts avec une arme. Cet effet dure 5 rounds après que les alliés n'entendent plus le barde chanter.

Suggestion (Mag). Ce barde peut faire une suggestion (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de fasciner. Un jet de Volonté réussi (DD 22) annule cet effet.

Sorts connus (4/6/4/4/4/3; DD 15 + niveau du sort). 0 – berceuse, hébètement, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, son imaginaire ; 1^{er} – charme-personne, frayeur, soins légers, sommeil ; 2^e – immobilisation de personne, invisibilité, poussière scintillante, soins modérés ; 3^e – bagou, charme-personne, clignotement, dissipation de la magie ; 4^e – annulation d'enchantement, cri, domination, immobilisation de monstre ; 5^e – brume mentale, dissipation suprême, double illusion.

Possessions. Amulette d'armure naturelle +2, bracelets d'armure +3, anneau de protection +3, épée longue +2, arbalète légère de maître, 10 carreaux,

5 carreaux de fer froid, 5 carreaux d'argent, 3 potions de soins importants, 2 potions de splendeur de l'aigle, 2 potions de vol, 3 potions de bagou, 2 potions de don des langues, cape de Charisme +2, baguette de convocation de monstres II, luth de qualité supérieure.

DRUIDE PNJ

Caractéristiques de départ. For 10, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 15, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv 4 : Sag 16 ; niv 8 : Sag 17 ; niv 11 : Sag 17 (19) ; niv 12 : Sag 18 (20) ; niv 14 : Sag 18 (22) ; niv 16 : Sag 19 (23) ; niv 17 : Sag 19 (25) ; niv 20 : Sag 20 (26).

Exemple de druide PNJ de niveau 5. Homme-lézard, Dru 5 ; FP 6 ; humanoïde (reptilien) de taille M ; DV 7d8+14 ; pv 50 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17 ; BBA +3 ; lutte +4 ; Art +5 corps à corps (1d4+1, 2 griffes) et +3 corps à corps (1d4, morsure), ou +6 corps à corps (1d6+2/18-20, cimeterre +1), ou +7 distance (1d6, fronde de maître) ; Out +5/+5 corps à corps (1d4+1, 2 griffes) et +3 corps à corps (1d4, morsure), ou +6 corps à corps (1d6+2/18-20, cimeterre +1), ou +7 distance (1d6, fronde de maître) ; AS — ; Part absence de traces, compagnon animal, déplacement facilité, empathie sauvage, forme animale (animal de taille P ou M, 1 fois/jour), instinct naturel, lien, résistance à l'appel de la nature, retenir son souffle, transfert d'effet magique ; AL N ; JS Réf +6, Vig +6, Vol +7 ; For 12, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons. Art de la magie +4, Concentration +6, Connaissances (nature) +8, Dressage +3, Équilibre +6, Narration +9, Saut +7,

Survie +9; Attaques multiples (reportez-vous à la page 304 du *Manuel des Monstres*); Écriture de parchemins, Pistage.

Absence de traces. Ce druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister.

Compagnon animal (Ext). Ce druide a un crocodile en guise de compagnon animal. Cette créature est un compagnon loyal qui accompagne le druide à l'aventure, du moins là où il peut se rendre. Ses pouvoirs et caractéristiques figurent ci-dessous.

Crocodile. FP —; créature magique de taille M; DV 3d8+9; pv 22; Init +1; VD 6 m, natation 9 m; CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14; BBA +2; lutte +6; Att +6 corps à corps (1d8+6, morsure), ou +6 corps à corps (coup de queue, 1d12+6); Out +6 corps à corps (1d8+6, morsure), ou +6 corps à corps (coup de queue, 1d12+6); Esp/All 1,50 m/1,50 m; AS étroite; Part retenir son souffle, tour supplémentaire, vision nocturne; AL N; JS Réf +4, Vig +6, Vol +2; For 19, Dex 13, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +4, Discrétion +7, Natation +12, Perception auditive +4; Talent (Discrétion), Vigilance.

Étroite (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crocodile doit toucher à l'aide de son attaque de morsure. S'il remporte le test de lutte, il saisit son adversaire par la gueule et l'entraîne sous l'eau, tentant de l'immobiliser au fond.

Retenir son souffle (Ext). Cette créature peut retenir son souffle pendant 68 rounds avant de prendre le risque de se noyer.

Tour supplémentaire. Ce compagnon animal est capable d'apprendre un tour en plus de ceux que le druide choisit de lui enseigner (voir la compétence Dressage, page 75 du *Manuel des Joueurs*). Ce tour supplémentaire ne nécessite pas de temps d'enseignement ou de tests de Dressage, et il ne compte pas dans la limite normale de tours connus par la créature. Le druide choisit ce tour supplémentaire et ne peut pas en changer par la suite.

Vision nocturne (Ext). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Déplacement facilité (Ext). Ce druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Empathie sauvage (Ext). Ce druide peut améliorer l'attitude d'un animal. Ce pouvoir suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + 10, ou 1d20 + 6 s'il tente d'influencer des créatures magiques dotées d'une intelligence de 1 ou 2.

Forme animale (Sur). Une fois par jour, ce druide peut se transformer en un animal de taille P ou M et reprendre son apparence initiale, comme s'il était sous l'effet d'un sort de métamorphose.

TABLE 4-14 : DRUIDES PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour	Équipement
19	17	+1		+3	+2/+3/+4	20/1	3/2	Armure de peau, écu en bois, corps à corps (m), distance (m), 250 po
2	14	17	+2	+4	+2/+4/+5	25/1	4/3	Comme niveau 1, mais 1 350 po
3	20	17	+3	+5	+3/+4/+5	30/2	4/3/2	Comme niveau 1, mais 1 800 po
4	25	17	+4	+6	+3/+5/+7	35/2	5/4/3	Comme niveau 1, mais 2 600 po
5	31	17	+4	+6	+3/+5/+7	40/2	5/4/3/2	Comme niveau 1, mais 3 000 po
6	36	18	+5	+7	+4/+6/+8	45/3	5/4/4/3	Armure de peau +1, écu en bois, corps à corps (m), distance (m), 3 400 po
7	42	18	+6	+8	+4/+6/+8	50/3	6/5/4/3/1	Comme niveau 6, mais 5 000 po
8	47	19	+7/+2	+9/+4	+4/+7/+9	55/3	6/5/4/4/2	Armure de peau +1, écu en bois +1, anneau de protection +1, corps à corps (m), distance (m), 3 400 po
9	53	20	+7/+2	+9/+4	+5/+7/+9	60/4	6/5/5/4/2/1	Comme niveau 8, mais 6 000 po
10	58	21	+8/+3	+10/+5	+5/+8/+10	65/4	6/5/5/4/3/2	Armure de peau +1, écu en bois +1, amulette d'armure naturelle +1, anneau +1, corps à corps (m), distance (m), 8 000 po
11	64	21	+9/+4	+11/+6	+5/+8/+11	70/4	6/6/5/5/4/2/1	Armure de peau +1, écu en bois +1, amulette +1, anneau +1, corps à corps (m), distance (m), médaillon de Sagesse +2, 9 000 po
12	69	21	+10/+5	+12/+7	+6/+9/+13	75/5	6/7/5/5/4/4/2	Armure de peau +1, écu en bois +1, amulette +1, anneau +1, corps à corps +1, distance (m), médaillon +2, 6 500 po
13	75	22	+10/+5	+12/+7	+6/+9/+13	80/5	6/7/6/5/5/4/2/1	Armure de peau +2, écu en bois +1, amulette +1, anneau +1, corps à corps +1, distance (m), médaillon +2, 19 500 po
14	80	22	+11/+6	+13/+8	+6/+10/+15	85/5	6/7/7/5/5/4/2/2	Armure de peau +2, écu en bois +1, amulette +1, anneau +1, corps à corps +1, distance (m), médaillon +4, 17 500 po
15	86	23	+12/+7/+2	+14/+9	+7/+10/+15	90/6	6/7/7/6/5/5/4/2/1	Armure de peau +2, écu en bois +1, amulette +2, anneau +1, corps à corps +1, distance (m), médaillon +4, 29 500 po
16	91	24	+14/+9/+4	+15/+10	+7/+11/+16	95/6	6/7/7/6/5/5/4/3/2	Armure de peau +2, écu en bois +1, amulette +2, anneau +2, corps à corps +2, distance (m), médaillon +4, 31 000 po
17	97	25	+14/+9/+4	+15/+10	+7/+11/+17	100/6	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	Armure de peau +2, écu en bois +2, amulette +2, anneau +2, corps à corps +2, distance (m), médaillon +6, 41 000 po
18	102	28	+15/+10/+5	+16/+11	+8/+12/+18	105/7	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	Armure de peau +3, écu en bois +4, amulette +2, anneau +2, corps à corps +2, distance (m), médaillon +6, 54 000 po
19	108	28	+16/+11/+6	+17/+12	+8/+12/+18	110/7	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	Comme niveau 18, mais 94 000 po
20	113	28	+17/+12/+7	+18/+13	+8/+13/+20	115/7	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4	Comme niveau 18, mais 144 000 po

Instinct naturel (Ext). Ce druide bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature) et de Survie (ces bonus sont inclus dans les caractéristiques données ci-dessus).

Lien (Ext). Ce druide peut diriger son compagnon animal au prix d'une action libre, ou le pousser via une action de mouvement. Le druide bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Résistance à l'appel de la nature. Ce druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Retenir son souffle (Ext). Les hommes-lézards peuvent retenir leur souffle pendant 60 rounds avant de prendre le risque de se noyer.

Transfert d'effet magique (Ext). Si ce druide le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal si ce dernier se trouve dans un rayon de 1,50 mètre au moment de l'incantation. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort ayant pour portée « le jeteur de sorts ».

Sorts préparés (5/4/3/2 ; DD 13 + niveau du sort). ■ – assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lumière, purification de nourriture et d'eau ; 1^{er} – brume de dissimulation, enchevêtrement, morsure magique (x2) ; 2^e – lame de feu, peau d'écorce, résistance aux énergies destructives ; 3^e – appel de la foudre, protection contre les énergies destructives.

Possessions. Écu en bois, cimetierte de maître, fronde de maître, 10 billes, 2 parchemins de soins modérés, 2 parchemins de neutralisation du poison, 2 parchemins de communication avec les plantes, phylactère du croyant, 2 plumes de Quaal (arbre), baguette de soins légers.

ENSORCELEUR PNJ

Caractéristiques de départ. For 8, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 15.

Caractéristiques augmentées. Niv 4 : Cha 16 ; niv 8 : Cha 17 ; niv 12 : Cha 18 (20) ; niv 14 : Dex 14 (16) ; niv 15 : Cha 18 (22) ; niv 16 : Cha 19 (23) ; niv 18 : Cha 19 (25) ; niv 20 : Cha 20 (26).

Exemple d'ensorceleur PNJ de niveau 5. Kobold, Ens 5 ; FP 5 ; humanoïde (reptilien) de taille P ; DV 5d4+3 ; pv 17 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 15, contract 13, pris au dépourvu 13 ; BBA +2 ; lutte -2 ; Art +3 corps à corps (1d4/x3, demi-pique) ou +6 distance (1d6/19-20, arbalète légère de maître) ; Our +3 corps à corps (1d4/x3, demi-pique) ou +6 distance (1d6/19-20, arbalète légère de maître) ; AS — ; Part familial (serpent venimeux de taille TP), lien télépathique, sensibilité à la lumière, transfert d'effet magique ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +1, Vol +5 ; For 10, Dex 14, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 16.

Compétences et dons. Art de la magie +3, Artisanat (fabrication de pièges) +1, Bluff +6, Concentration +4, Détection +3, Discrétion +6, Fouille +1, Perception auditive +3, Profession (mineur) +3 ; Science de l'initiative, Robustesse, Vigilance.

Lien télépathique (Sur). Cet ensorceleur dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à 1,5 kilomètre ou moins. En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.

TABLE 4-15 : ENSORCELEURS PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour	Équipement
1	5	12	-1	+3	+2/+1/+3	8/1	5/4	Corps à corps, distance (m), 550 po
2	8	12	+0	+4	+2/+1/+4	10/1	6/5	Comme niveau 1, mais 1 650 po
3	12	12	+0	+4	+3/+2/+4	12/2	6/6	Comme niveau 1, mais 2 150 po
4	15	13	+1	+5	+3/+2/+5	14/2	6/7/4	Bracelets d'armure +1, corps à corps, distance (m), 950 po
5	19	13	+1	+5	+3/+2/+5	16/2	6/7/5	Comme niveau 4, mais 2 000 po
6	23	13	+2	+6	+4/+3/+6	18/3	6/7/6/4	Comme niveau 4, mais 4 300 po
7	26	14	+2	+6	+4/+3/+6	20/3	6/7/7/5	Bracelets +1, anneau de protection +1, corps à corps, distance (m), 3 900 po
8	30	14	+3	+7	+4/+3/+7	22/3	6/7/7/6/3	Comme niveau 7, mais 6 100 po
9	33	15	+3	+7	+5/+4/+7	24/4	6/7/7/7/4	Bracelets +2, anneau +1, corps à corps, distance (m), 5 700 po
10	37	15	+4	+8	+5/+4/+8	26/4	6/7/7/7/5/3	Comme niveau 9, mais 9 700 po
11	40	16	+4	+8	+5/+4/+8	28/4	6/7/7/7/6/4	Amulette d'armure naturelle +1, bracelets +2, anneau +1, corps à corps, distance (m), 12 700 po
12	44	17	+5/+0	+9/+4	+6/+5/+9	30/5	6/8/7/7/7/6/3	Amulette +1, bracelets +2, anneau +2, corps à corps, distance (m), cape de Charisme +2, 9 700 po
13	47	18	+6/+1	+9/+4	+6/+5/+9	32/5	6/8/7/7/7/7/4	Amulette +1, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), cape +2, 9 300 po
14	51	19	+7/+2	+11/+6	+7/+5/+10	34/5	6/8/7/7/7/7/5/3	Comme niveau 13, mais 19 000 po
15	54	19	+7/+2	+13/+6	+8/+6/+10	36/6	6/8/8/7/7/7/7/4	Comme niveau 13, mais cape +4 et 21 000 po
16	58	19	+8/+3	+12/+7	+8/+6/+11	38/6	6/8/8/7/7/7/7/5/3	Comme niveau 13, mais cape +4 et 39 000 po
17	61	21	+8/+3	+12/+7	+8/+6/+11	40/6	6/8/8/7/7/7/7/6/4	Amulette +2, bracelets +4, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), cape +4, 49 000 po
18	65	22	+9/+4	+13/+8	+9/+7/+12	42/7	6/8/8/8/7/7/7/7/5/3	Amulette +2, bracelets +5, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), cape +6, 50 000 po
19	68	22	+9/+4	+13/+8	+9/+7/+12	44/7	6/8/8/8/7/7/7/7/6/4	Comme niveau 18, mais 90 000 po
20	72	22	+10/+5	+14/+9	+9/+7/+13	46/7	6/8/8/8/8/7/7/7/7/6	Comme niveau 18, mais 140 000 po

Sorts connus par niveau

Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts	Niveau	Sorts
1	4/2	2	5/2	3	5/3	4	6/3/1
5	6/4/2	6	7/4/2/1	7	7/5/3/2	8	8/5/3/2/1
9	8/5/4/3/2	10	9/5/4/3/2/1	11	9/5/5/4/3/2	12	9/5/5/4/3/2/1
13	9/5/5/4/4/3/2	14	9/5/5/4/4/3/2/1	15	9/5/5/4/4/4/3/2	16	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17	9/5/5/4/4/4/3/3/2	18	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1	19	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2	20	9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

Transfert d'effet magique (Ext). Si cet ensorceleur le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier si ce dernier se trouve dans un rayon de 1,50 mètre au moment de l'incantation. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort ayant pour portée « le jeteur de sorts ».

Familier (serpent venimeux de taille TP). Cette créature confère à son maître un bonus de +3 aux tests de Bluff. Elle lui confère également le don Vigilance tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Le familier bénéficie des jets de sauvegarde les plus favorables entre les siens et ceux de son maître. Voici les pouvoirs et caractéristiques de la créature.

Serpent venimeux de taille TP (familier). EP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv 8 ; Init +3 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, natation 4,50 m ; CA 20, contact 15, pris au dépourvu 17 ; BBA +0 ; lutte -11 ; Att +5 corps à corps (venin, morsure) ; Out +5 corps à corps (venin, morsure) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS venin ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, odorat ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +1 ; For 4, Dex 17, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsqu'elle est la cible d'une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, cette créature ne subit pas de dégâts si elle réussit son JS (et ne subit que des demi-dégâts si elle le rate).

Odorat (Ext). Permet de sentir l'approche d'ennemis, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur, DD 11, dégâts initiaux et secondaires 1d6 Con.

Sorts connus (6/7/5 ; DD 13 + niveau du sort). 0 – fatigue, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire ; 1^{er} – armure de mage, frayeur, projectile magique, sommeil ; 2^e – flou, sphère de feu.

Possessions. Bracelets d'armure +1, demi-pique de maître, arbalète légère de maître, 10 carreaux, potion de flou, potion de soins modérés, potion de rapidité, 2 parchemins d'invisibilité, 2 parchemins de flèche acide de Melf, 2 parchemins de toile d'araignée, dague.

Exemple d'ensorceleur PNJ de niveau 15. Kobold, Ens 15 ; FP 15 ; humanoïde (reptilien) de taille P ; DV 15d4+3 ; pv 42 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 17 ; BBA +7 ; lutte +3 ; Att +9 corps à corps (1d4+1/x3, demi-pique +1) ou +11 distance (1d6/19-20, arbalète légère de maître) ; Out +9/+4 corps à corps (1d4+1/x3, demi-pique +1) ou +11 distance (1d6/19-20, arbalète légère de maître) ; AS — ; Part familier (serpent venimeux de taille TP), lien télépathique, sculation sur le familier, sensibilité à la lumière, transfert d'effet magique ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +10 ; For 10, Dex 14, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 22.

Compétences ■ dons. Art de la magie +8, Artisanat (fabrication de pièges) +1, Bluff +9, Concentration +9, Détection +3, Discrétion +6, Fouille +1, Perception auditive +3, Profession (mineur) +3 ; Création de baguettes magiques, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Robustesse, Vigilance.

Lien télépathique (Sur). Cet ensorceleur dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet.

Scrutation sur le familier (Mag). Une fois par jour, cet ensorceleur peut observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les kobolds subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

Transfert d'effet magique (Ext). Si cet ensorceleur le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier si ce dernier se trouve dans un rayon de 1,50 mètre au moment de l'incantation. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort ayant pour portée « le jeteur de sorts ».

Familier (serpent venimeux de taille TP). Cette créature confère à son maître un bonus de +3 aux tests de Bluff. Elle lui confère également le don Vigilance tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Le familier bénéficie des jets de sauvegarde les plus favorables entre les siens et ceux de son maître. Voici les pouvoirs et caractéristiques de la créature.

Serpent venimeux de taille TP (familier). EP — ; créature magique de taille TP ; DV 15 ; pv 21 ; Init +3 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, natation 4,50 m ; CA 25, contact 15, pris au dépourvu 22 ; BBA +0 ; lutte -11 ; Att +5 corps à corps (venin, morsure) ; Out +5 corps à corps (venin, morsure) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS venin ; Part communication avec le maître, communication avec les autres reptiles, conduit, esquive extraordinaire, odorat, résistance à la magie (20) ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +1 ; For 4, Dex 17, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons. Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsqu'elle est la cible d'une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, cette créature ne subit pas de dégâts si elle réussit son JS (et ne subit que des demi-dégâts si elle le rate).

Odorat (Ext). Permet de sentir l'approche d'ennemis, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur, DD 11, dégâts initiaux et secondaires 1d6 Con.

Sorts connus (6/8/8/7/7/7/4 ; DD 16 + niveau du sort). 0 – détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire ; 1^{er} – armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil ; 2^e – flèche acide de Melf, flou, invisibilité, main spectrale, sphère de feu ; 3^e – baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne ; 4^e – cri, globe d'invulnérabilité partielle, peau de pierre, tempête de grêle ; 5^e – brume mortelle, cône de froid, immobilisation de monstre, téléportation ; 6^e – brume acide, désintégration, dissipation suprême ; 7^e – forme élhérée, rayon prismatique.

Possessions. Amulette d'armure naturelle +1, bracelets d'armure +3, anneau de protection +2, demi-pique +1, arbalète légère de maître, 10 carreaux, cape de Charisme +4, potion de flou, potion de rapidité, 2 parchemins de domination, baguette de projectile magique (niveau de lanceur de sorts 9, Quintessence des sorts), dague.

GUERRIER PNJ

Caractéristiques de départ. For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : For 16 ; niv. 8 : For 17 ; niv. 12 : For 18 ; niv. 16 : For 19 ; niv. 17 : For 19 (21) ; niv. 19 : For 19 (25), Con 14 (16) ; niv. 20 : For 20 (26).

Exemple de guerrier PNJ de niveau 5. Hobgoblin, Gue 5 ; FP 5 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 5d10+15 ; pv 47 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 21, contact 11, pris au dépourvu 20 ; BBA +5 ; lutte +8 ; Att +10 corps à corps (1d10+5/19-20, épée bâtarde de maître) ou +8 distance (1d8+3/x3, arc long composite de maître [bonus de Force de +3]) ; Out +10 corps à corps (1d10+5/19-20, épée bâtarde de maître) ou +8 distance (1d8+3/x3, arc long composite de maître [bonus de Force de +3]) ; AS — ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +3 ; For 16, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Déplacement silencieux -1, Escalade +1, Saut +3 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée bâtarde).

Possessions. Harnois, écu en acier, épée bâtarde de maître, arc long composite de maître (bonus de For de +3), 10 flèches normales, 10 flèches de fer froid, 10 flèches en argent, cape de résistance +1, potion d'endurance de l'ours, potion de soins modérés.

Exemple de guerrier PNJ de niveau 15. Hobgoblin, Gue 15 ; FP 15 ; humanoïde (gobelinoïde) de taille M ; DV 15d10+45 ; pv 132 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 28, contact 12, pris au dépourvu 27 ; BBA +15 ; lutte +19 ; Att +23 corps à corps (1d10+9/17-20, épée bâtarde +3) ou +19 distance (1d8+7/19-20/x3, arc long composite +1 [bonus de Force de +4]) ; Out +23/+18/+13 corps à corps (1d10+9/17-20, épée bâtarde +3) ou +19/+14/+9 distance (1d8+7/19-20/x3, arc long composite +1 [bonus de Force de +4]) ; AS — ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +9, Vig +14, Vol +8 ; For 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 11.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +1, Escalade +10, Intimidation +5, Saut +8 ; Arme de prédilection (arc long composite),

TABLE 4-16 : GUERRIERS PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Équipement
1	12	18	+4	+2	+1/+4/+1	8/2	Clibanion, écu en acier, corps à corps (m), distance, 350 po
2	19	19	+5	+4	+1/+5/+1	10/3	Armure à plaques, écu en acier, corps à corps (m), distance (m), 750 po
3	27	21	+6	+5	+2/+5/+2	12/4	Harnois, écu en acier, corps à corps (m), distance (m), 350 po
4	34	21	+8	+6	+2/+6/+2	14/5	Comme niveau 3, mais 1 150 po
5	42	21	+9	+7	+2/+6/+2	16/5	Comme niveau 3, mais 2 150 po
6	49	22	+10/+5	+8/+3	+3/+7/+3	18/7	Harnois +1, écu en acier, corps à corps (m), distance (m), 2 300 po
7	57	22	+11/+6	+9/+4	+3/+7/+3	20/7	Harnois +1, écu en acier, corps à corps +1, distance (m), 2 900 po
8	64	23	+12/+7	+10/+5	+3/+8/+3	22/8	Harnois +1, écu en acier +1, corps à corps +1, distance (m), 4 900 po
9	72	23	+13/+8	+11/+6	+4/+8/+4	24/9	Harnois +1, écu en acier +1, corps à corps +1, distance +1, 4 500 po
10	79	24	+14/+11	+12/+7	+4/+9/+4	26/10	Harnois +2, écu en acier +1, corps à corps +1, distance +1, 5 500 po
11	87	25	+15/+10/+5	+13/+8/+3	+4/+9/+4	28/10	Harnois +2, écu en acier +1, anneau de protection +1, corps à corps +1, distance +1, 8 500 po
12	94	25	+18/+13/+8	+14/+9/+4	+5/+10/+5	30/12	Harnois +2, écu en acier +1, anneau +1, corps à corps +2, distance +1, 9 500 po
13	102	25	+19/+14/+9	+15/+10/+5	+5/+10/+5	32/12	Comme niveau 12, mais 18 500 po
14	109	27	+20/+15/+10	+16/+11/+6	+5/+11/+5	34/13	Harnois +2, écu en acier +1, amulette d'armure naturelle +2, anneau +1, corps à corps +2, distance +1, 20 500 po
15	117	28	+22/+17/+12	+17/+12/+7	+6/+11/+6	36/14	Harnois +2, écu en acier +2, amulette +2, anneau +1, corps à corps +3, distance +1, 21 500 po
16	124	30	+23/+18/+13/+8	+19/+14/+9/+4	+6/+12/+6	38/15	Harnois +2, écu en acier +3, amulette +2, anneau +2, corps à corps +3, distance +2, 27 500 po
17	132	31	+25/+20/+15/+10	+20/+15/+10/+5	+6/+12/+6	40/15	Harnois +3, écu en acier +3, amulette +2, anneau +2, corps à corps +3, distance +2, 47 500 po
18	139	32	+27/+22/+17/+12	+21/+16/+11/+6	+7/+13/+7	42/17	Harnois +4, écu en acier +3, amulette +2, anneau +2, corps à corps +4, distance +2, 56 500 po
19	166	32	+30/+25/+20/+15	+22/+17/+12/+7	+7/+14/+7	44/17	Harnois +4, écu en acier +3, amulette +2, anneau +2, corps à corps +4, distance +2, ceinturon de force de géant +6, pierre loun rose, 52 500 po
20	175	34	+32/+27/+22/+17	+23/+18/+23/+8	+7/+15/+7	46/18	Harnois +4, écu en acier +3, amulette +2, anneau +4, corps à corps +4, distance +2, ceinturon +6, pierre loun rose, 78 500 po

Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Spécialisation martiale (arc long composite), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de précision.

Possessions. Harnois +2, écu en acier +2, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +1, épée bâtarde +3, arc long composite +1 (bonus de For de +4), 15 flèches normales, 15 flèches en adamantium, 5 flèches de fer froid, 10 flèches en argent, 15 flèches +2, carquois d'Ehlonna, bottes de rapidité, cape de résistance +2, potion de soins modérés, potion d'héroïsme.

MAGICIEN PNJ

Caractéristiques de départ. For 10, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv 4: Int 16; niv 8: Int 17; niv 12: Int 18 (20); niv 14: Dex 14 (16); niv 15: Int 18 (22); niv 16: Int 19 (23); niv 18: Int 19 (25); niv 20: Int 20 (26).

Exemple de magicien PNJ de niveau 5. Drow, Mag 5; FP 11; humanoïde (elfe) de taille M; DV 5d4+3; pv 17; Init +3; VD 9 m; CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11; BBA +2; lutte +2; Art +2 corps à corps (1d6/18-20, rapière) ou +6 distance (1d4/19-20, arbalète de poing de maître); Out +2 corps à corps (1d6/18-20, rapière) ou +6 distance (1d4/19-20, arbalète de poing de maître); AS —; Part caractéristiques raciales des drows; AL NM; JS Réf +5, Vig +2, Vol +6; For 10, Dex 16, Con 11, Int 18, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons. Art de la magie +14, Artisanat (alchimie) +9, Concentration +8, Connaissances (exploration souterraine) +12, Connaissances (histoire) +9, Connaissances (mystères) +12, Détection +3, Fouille +6, Perception auditive +3; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Préparation de potions, Robustesse.

Caractéristiques raciales des drows. Immunisé contre les sorts et effets de sommeil; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts

et effets de l'école d'Enchantement; vision dans le noir (36 m); à droit à un test de Fouille automatique quand il se trouve à 1,50 m ou moins d'une porte secrète ou cachée, comme s'il la cherchait activement; résistance à la magie (16); bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques; pouvoirs magiques: lueur féérique, lumières dansantes et ténébres, 1 fois/jour, comme un lanceur de sorts de niveau 5; vulnérabilité à la lumière (aveuglé pendant 1 round par vive lumière, malus de circonstances de -1 aux jets d'attaques, aux jets de sauvegarde et aux tests par vive lumière); bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive (inclus dans les statistiques ci-dessus).

Sorts préparés (4/4/3/2; DD 14 + niveau du sort). 0 — détection de la magie, hébètement, rayon de glace, son imaginaire; 1^{er} — arme magique, armure de mage, projectile magique (x2); 2^e — flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante; 3^e — boule de feu, rapidité.

Grimoire. — détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, rayon de glace, son imaginaire; 1^{er} — arme magique, armure de mage, couleurs dansantes, identification, projectile magique; 2^e — déblocage, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante, résistance aux énergies destructives; 3^e — boule de feu, cercle magique contre le Bien, dissipation de la magie, rapidité.

Possessions. Bracelets d'armure +1, rapière, arbalète de poing de maître, 10 carreaux, cape de résistance +1, potion de flou, potion de soins modérés, potion de soins importants, potion de rapidité, 2 parchemins de boule de feu, parchemin de toile d'araignée, dague, grimoire.

Exemple de magicien PNJ de niveau 10. Drow, Mag 10; FP 11; humanoïde (elfe) de taille M; DV 10d4+3; pv 29; Init +3; VD 9 m; CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14; BBA +5; lutte +5; Art +6 corps à corps (1d6+1/18-20, rapière de maître) ou +9 distance (1d4/19-20, arbalète de poing de maître); Out +6 corps à corps (1d6+1/18-20, rapière de maître) ou +9 distance (1d4/19-20, arbalète de poing de maître); AS —; Part caractéristiques raciales des drows; AL NM; JS Réf +7, Vig +4, Vol +9; For 10, Dex 16, Con 11, Int 19, Sag 12, Cha 10.

TABLE 4-17 : MAGICIENS PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour	Équipement
1	5	12	+0	+2	+2/+7/+3	16/1 plus Écriture de parchemins	3/2	Corps à corps, distance, 800 po
2	8	12	+1	+4	+2/+7/+4	20/1	4/2	Corps à corps, distance (m), 1 650 po
3	12	12	+1	+4	+3/+2/+4	24/2	4/3/2	Comme niveau 2, mais 2 150 po
4	16	13	+2	+5	+3/+2/+5	35/2	4/4/3	Bracelets d'armure +1, corps à corps, distance (m), 950 po
5	19	13	+2	+5	+3/+2/+5	40/3	4/4/3/2	Comme niveau 4, mais 2 000 po
6	23	13	+3	+6	+4/+3/+6	45/4	4/4/4/3	Comme niveau 4, mais 4 300 po
7	26	14	+3	+6	+4/+3/+6	50/4	4/5/4/3/1	Bracelets +1, anneau de protection +1, corps à corps, distance (m), 3 900 po
8	30	14	+4	+7	+4/+3/+7	55/4	4/5/4/4/2	Comme niveau 7, mais 6 100 po
9	33	15	+4	+7	+5/+4/+7	60/5	4/5/5/4/2/1	Bracelets +2, anneau +1, corps à corps, distance (m), 5 700 po
10	37	15	+5	+8	+5/+4/+8	65/5	4/5/5/4/3/2	Comme niveau 9, mais 9 700 po
11	40	16	+5	+8	+5/+4/+8	70/6	4/5/5/5/3/2/1	Amulette d'armure naturelle +1, bracelets +2, anneau +1, corps à corps, distance (m), 12 700 po
12	44	17	+6/+1	+9/+4	+6/+5/+9	105/7	4/6/5/5/4/4/2	Amulette +1, bracelets +3, anneau +1, corps à corps, distance (m), bandeau d'intelligence +2, 9 700 po
13	47	18	+7/+2	+9/+4	+6/+5/+9	112/7	4/6/5/5/5/4/2/1	Amulette +1, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), bandeau +2, 9 300 po
14	51	19	+8/+3	+11/+6	+7/+5/+10	119/7	4/6/5/5/5/4/2/1	Amulette +1, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), gants de Dextérité +2, bandeau +2, 15 000 po
15	54	20	+8/+3	+11/+6	+8/+6/+10	144/7	4/6/6/5/5/5/4/2/1	Amulette +2, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), gants +2, bandeau +4, 11 000 po
16	58	20	+9/+4	+12/+7	+8/+6/+11	152/9	4/6/6/5/5/5/4/3/2	Comme niveau 15, mais 29 000 po
17	61	22	+9/+4	+12/+7	+8/+6/+11	160/9	4/6/6/5/5/5/5/3/2/1	Amulette +2, bracelets +5, anneau +2, corps à corps +1, distance (m), gants +2, bandeau +6, 26 000 po
18	65	23	+10/+5	+13/+8	+9/+7/+12	189/10	4/6/6/6/5/5/5/4/3/2	Comme niveau 17, mais bracelets +6 et 45 000 po
19	68	23	+10/+5	+13/+8	+9/+7/+12	198/10	4/6/6/6/5/5/5/5/3/3	Comme niveau 17, mais bracelets +6 et 85 000 po
20	72	23	+11/+6	+14/+9	+9/+7/+13	230/11	4/6/6/6/6/5/5/5/5/4	Comme niveau 17, mais bracelets +6 et 135 000 po

Compétences et dons. Art de la magie +19, Artisanat (alchimie) +14, Concentration +13, Connaissances (exploration souterraine) +17, Connaissances (histoire) +14, Connaissances (mystères) +17, Détection +3, Fouille +6, Perception auditive +3 ; Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Préparation de potions, Robustesse, Vigueur surhumaine.

Caractéristiques raciales des drows. Immunisé contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement ; vision dans le noir (36 m) ; a droit à un test de Fouille automatique quand il se trouve à 1,50 m ou moins d'une porte secrète ou cachée, comme s'il la cherchait activement ; résistance à la magie (26) ; bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques ; pouvoirs magiques : lueur féérique, lumières dansantes et ténébres, 1 fois/jour, comme un lanceur de sorts de niveau 10 ; vulnérabilité à la lumière (aveuglé pendant 1 round par vive lumière, malus de circonstances de -1 aux jets d'attaques, aux jets de sauvegarde et aux tests par vive lumière) ; bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive (inclus dans les statistiques ci-dessus).

Sorts préparés (4/5/5/4/4/2 ; DD 14+ niveau du sort). 0 – détection de la magie, hébètement, rayon de glace, son imaginaire ; 1^{er} – bouclier, coup au but, projectile magique (x3) ; 2^e – flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante, sphère de feu, toile d'araignée ; 3^e – boule de feu, dissipation de la magie, éclair, rapidité ; 4^e – cri, énergie négative, tempête de grêle ; 5^e – cône de froid, téléportation.

Grimoire. 0 – détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, rayon de glace, son imaginaire ; 1^{er} – arme magique, armure de mage, bouclier, charme-personne, couleurs dansantes, coup au but, identification, projectile magique, protection contre le Bien ; 2^e – déblocage, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, force de taureau, flou, grâce féline, invisibilité, poussière scintillante, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, toile d'araignée ; 3^e – boule de feu, dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne, rapidité, sphère d'invisibilité, suggestion, vol ; 4^e – charme-monstre, confusion, cri, énergie négative, peau de pierre, porte dimensionnelle, scrutation, sphère d'isolement d'Otiluke, tempête de grêle ; 5^e – cône de froid, domination, mur de force, télékinésie, téléportation.

Possessions. Bracelets d'armure +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, cape de résistance +1, rapière de maître, arbalète de poing de maître, 10 carreaux, 3 doses de soporifique drow, grimoire.

MOINE PNJ

Caractéristiques de départ. For 14, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : Dex 14 ; niv. 8 : Sag 16 ; niv. 12 : Dex 15 ; niv. 15 : Dex 15 (17), Sag 16 (18) ; niv. 16 : Dex 16 (18) ; niv. 19 : For 14 (16), Con 12 (14), Dex 16 (20), Sag 16 (20) ; niv. 20 : Dex 16 (22), Sag 17 (23).

Exemple de moine PNJ de niveau 5. Humain, Moi 5 ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 ; pv 31 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 16, contact 15, pris au dépourvu 14 ; BBA +3 ; lutte +5 ; Att +5 ou +7 corps à corps (1d8+2, attaque à mains nues ou 1d6+3, kama +1) ou +6 distance (1d6, fronde de maître) ; Out +5 ou +7 corps à corps (1d8+2, attaque à mains nues ou 1d6+3, kama +1) ou +4/+4 ou +6/+6 distance (1d8+2, attaque à mains nues ou 1d6+3, kama +1) ou +6 distance (1d6, fronde de maître) ; AS déluge de coups, frappe ki (+1) ; Part chute ralentie (6 m), esquive totale, pureté physique, sérénité ; AL LN ; JS Réf +7, Vig +6, Vol +7 ; For 14, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +12, Discrétion +10, Équilibre +12, Escalade +10, Saut +12 ; Arme de prédilection (kama), Coup étourdissant, Esquive, Parade de projectiles, Souplesse du serpent.

Déluge de coups (Ext). Ce moine peut entreprendre une action d'attaque à outrance pour porter une attaque à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) supplémentaire par round. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -1 (y compris l'attaque supplémentaire). Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. S'il porte un kama, un nunchaku ou un siangham, il porte l'attaque supplémentaire à l'aide cette arme ou de ses poings. S'il porte deux armes de ce type, l'une lui permet de placer l'attaque

normale alors qu'il effectue l'attaque supplémentaire avec l'autre. Dans tous les cas, le bonus aux dégâts de son attaque de main non directrice n'est pas réduit.

Frappe ki (Sur). Les attaques à mains nues de ce moine sont considérées comme des armes loyales dotées d'un bonus d'altération de +1 pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, ce moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres.

Pureté physique (Ext). Ce moine est immunisé contre les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Sérénité (Ext). Ce moine bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement.

Possessions. Kama +1, fronde de maître, cape de résistance +1, potion de grâce féline, potion de soins modérés.

Exemple de moine PNJ de niveau 15. Humain, Moi 15 ; FP 15 ; humanoïde de taille M ; DV 15d8+15 ; pv 86 ; Init +7 ; VD 24 m ; CA 25 ; contact 21, pris au dépourvu 22 ; BBA +11 ; lutte +13 ; Att +13 ou +17 ; corps à corps (2d6+2/19-20, attaque à mains nues ou 1d6+5/19-20,

kama +3) ou +16 distance (1d6+2, fronde +2) ; Out +13/+8/+3 ou +17/+12/+7 corps à corps (2d6+2/19-20, attaque à mains nues ou 1d6+5/19-20, kama +3) ou +13/+13/+13/+8/+3 ou +17/+17/+17/+12/+7 corps à corps (2d6+2/19-20, attaque à mains nues ou 1d6+5/19-20, kama +3) ou +16 distance (1d6+2, fronde +2) ; AS déluge de coups, frappe ki (+4), paume vibratoire ; Part âme de diamant, chute ralentie (21 m), corps de diamant, esquive extraordinaire, pas chassé, plénitude physique, pureté physique, sérénité ; AL LN ; JS Réf +12, Vig +10, Vol +13 ; For 14, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 18, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +23, Discrétion +21, Équilibre +23, Escalade +20, Saut +22 ; Arme de prédilection (kama), Attaque éclair, Attaques réflexes, Coup étourdissant, Esquive, Parade de projectiles, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du critique (kama), Science du critique (mains nues), Science du désarmement, Souplesse du serpent, Volonté de fer.

Déluge de coups (Ext). Ce moine peut entreprendre une action d'attaque à outrance pour porter deux attaques à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) supplémentaires par round. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé.

Frappe ki (Sur). Les attaques à mains nues de ce moine sont considérées comme des armes loyales dotées d'un bonus d'altération de +1 pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures.

TABLE 4-18 : MOINES PNJ

Niv	pv	CA	Attaques à mains nues	Déluge de coups (mains nues)	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Équipement
1	9	13	+2	+0/+0	+3	+1	+3/+3/+4	16/2*	Corps à corps (m), distance, 550 po
2	14	13	+3	+1/+1	+4	+3	+4/+4/+5	20/4**	Comme niveau 1, mais 1 650 po
3	20	13	+4	+2/+2	+6	+4	+4/+4/+5	24/5	Corps à corps 1, distance (m)
4	25	14	+5	+3/+3	+6	+6	+6/+5/+6	28/5	Comme niveau 3, plus 650 po
5	31	16	+5	+4/+4	+6	+6	+6/+5/+6	32/5	Comme niveau 3, plus 1 650 po
6	36	16	+6	+5/+5	+7	+7	+8/+7/+8	36/7***	Bracelets d'armure +1, corps à corps ±1 distance (m), 2 000 po
7	42	17	+7	+6/+6	+8	+8	+8/+7/+8	40/7	Bracelets +1, anneau de protection +1, corps à corps +1, distance (m), 1 500 po
8	47	19	+8/+3	+7/+7	+9/+4	+9/+4	+9/+8/+10	44/7	Amulette d'armure naturelle +1, bracelets +1, anneau +1, corps à corps +1, distance (m), 1 750 po
9	53	19	+8/+3	+7/+7	+9/+4	+9/+4	+9/+8/+10	48/8	Comme niveau 8, mais distance +1 et 2 300 po
10	58	20	+9/+4	+9/+9/+4	+11/+6	+10/+5	+9/+8/+10	52/8	Amulette +1, bracelets +1, anneau +1, corps à corps +2, distance +1, 350 po
11	64	21	+10/+5	+10/+10/+5	+12/+7	+11/+6	+9/+8/+10	56/8	Comme niveau 10, mais bracelets +2 et 2 300 po
12	69	21	+11/+6	+11/+11/+11/+6	+13/+8	+13/+8	+10/+9/+11	60/9	Comme niveau 10, mais bracelets +2, distance +2 et 2 300 po
13	75	21	+11/+6	+11/+11/+11/+6	+13/+8	+13/+8	+10/+9/+11	64/9	Comme niveau 10, mais bracelets +2, distance +2 et 10 000 po
14	80	21	+12/+7	+12/+12/+12/+7	+15/+10	+14/+9	+11/+10/+12	68/9	Amulette +1, bracelets +2, anneau +1, corps à corps +3, distance +2, 10 000 po
15	86	25	+13/+8/+3	+13/+13/+13/+8	+16/+11/+6	+16/+11/+6	+12/+10/+13	72/10	Amulette +1, bracelets +3, anneau +1, corps à corps +3, distance +2, gants de Dextérité +2, médaillon de Sagesse +2, 11 000 po
16	91	26	+14/+9/+4	+14/+14/+14/+9/+4	+17/+12/+7	+18/+13/+8	+14/+11/+14	76/10	Comme niveau 15, mais 29 000 po
17	97	27	+14/+9/+4	+14/+14/+14/+9/+4	+18/+13/+8	+18/+13/+8	+14/+11/+14	80/10	Amulette +1, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +4, distance +2, gants +2, médaillon +2, 9 000 po
18	102	28	+15/+10/+5	+15/+15/+15/+10/+5	+20/+15/+10	+19/+14/+9	+15/+12/+15	84/11	Comme niveau 17, mais amulette +2, corps à corps +5 et 38 000 po
19	127	30	+17/+12/+7	+17/+17/+17/+12/+7	+22/+17/+12	+21/+16/+11	+16/+13/+16	88/11	Amulette +2, bracelets +3, anneau +2, corps à corps +5, distance +2, gants +4, médaillon +4, pierre ioun bleu pâle, pierre ioun rose, 36 000 po
20	133	34	+18/+13/+8	+18/+18/+18/+13/+8	+23/+18/+13	+23/+18/+13	+18/+14/+18	92/11	Comme niveau 19, mais bracelets +4, gants +6, médaillon +6, 36 000 po

* Don supplémentaire : Coup étourdissant ou Science de la lutte. ** Don supplémentaire : Attaques réflexes ou Parade de projectiles.

*** Don supplémentaire : Science du croc-en-jambe ou Science du désarmement.

Paume vibratoire (Sur). Une fois par semaine, ce moine peut utiliser une attaque à mains nues lui permettant de transmettre des vibrations fatales à la cible. Par contre, il doit posséder plus de niveaux qu'elle n'a de dés de vie. Si le coup porte et si l'adversaire subit des dégâts, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le moine peut décider de la tuer à tout instant dans les 15 jours qui suivent. Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 21). En cas de réussite, les vibrations cessent et le sujet ne risque plus rien.

Âme de diamant (Ext). Ce moine a une résistance à la magie égale à 25.

Chute ralentie (Ext). Pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, ce moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 21 mètres.

Corps de diamant (Sur). Ce moine est immunisé contre tous les types de poison.

Esquive extraordinaire (Ext). Les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même si ce moine rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement).

Pas chassé (Sur). Une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, le personnage peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort *porie dimensionnelle*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à 7.

Plénitude physique (Sur). Ce pouvoir permet au moine de récupérer chaque jour 30 points de vie (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix).

Pureté physique (Ext). Ce moine est immunisé contre les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Sérénité (Ext). Ce moine bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement.

Possessions. Amulette d'armure naturelle +1, bracelets d'armure +3, anneau de protection +1, kama +3, fronde +2, gants de Dextérité +2, ceinture de moine, médaillon de Sagesse +2, potion d'héroïsme.

PALADIN PNJ

Caractéristiques de départ. For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 15.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : Sag 14 ; niv. 8 : Cha 16 ; niv. 12 : Cha 17 (19) ; niv. 16 : Cha 18 (20) ; niv. 19 : Cha 18 (24) ; niv. 20 : Cha 19 (25).

Exemple de paladin PNJ de niveau 5. Humain, Pal 5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+5 ; pv 37 ; Init -1 ; VD ■ m ; CA 19, contact 9, pris au dépourvu 19 ; BBA +5 ; lutte +7 ; Att +9 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue de maître) ou +5 distance (1d8+2/x3, arc long composite de maître [bonus de For de +2]) ; Our +9 corps à corps (1d8+2/19-20, épée longue de maître) ou +5 distance (1d8+2/x3, arc long composite de maître [bonus de For de +2]) ; AS châtiement du Mal (2 fois/jour), renvoi des morts-vivants (5 fois/jour) ; Part aura de bravoure, destrier, *détention du Mal*, grâce divine, imposition des mains, lien télépathique, santé divine, transfert d'effet magique ; AL LB ; JS Réf +2, Vig +7, Vol +5 ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 15.

Compétences et dons. Concentration +9, Équitation +7, Premiers secours +10 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Combat monté.

Aura de bravoure (Sur). Ce paladin est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur.

Châtiment du Mal (Sur). Deux fois par jour, ce paladin peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute +2 au jet d'attaque et inflige 5 points de dégâts supplémentaires. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiement n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Destrier. Jusqu'à 10 heures par jour, ce paladin peut faire appel aux services d'un destrier lourd spécial. Voici les caractéristiques et particularités de cette créature :

Destrier lourd. Créature magique de taille G ; DV 6d8+12 ; pv 39 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 18, contact 10, pris au dépourvu 17 ; BBA +3 ; lutte +11 ; Att +6 corps à corps (1d6+4, sabot) ; Att +6/6 corps à corps (1d6+4, 2 sabots) et +1 corps à corps (1d4+2, morsure) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; Part esquive extraordinaire, odorat, vision nocturne ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +4, Perception auditive +5 ; Course, Endurance.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts.

Odorat (Ext). Permet de sentir l'approche d'ennemis, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Vision nocturne (Ext). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Détention du Mal (Mag). Ce paladin peut utiliser *détention du Mal* à volonté.

Grâce divine (Sur). Ce paladin bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (déjà inclus dans les statistiques fournies ci-dessus).

Imposition des mains (Sur). Au prix d'une action simple, ce paladin peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer 10 points de vie. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). S'il le souhaite, le paladin peut utiliser tout ou partie de ses points ■ entreprendre une attaque de contact pour blesser des morts-vivants.

Lien télépathique (Sur). Ce paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à 1,5 kilomètre ou moins. En raison du lien unissant le destrier au paladin, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Comme un prêtre de niveau 2.

Santé divine (Ext). Ce paladin est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le paladin le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit ■ trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation. De plus, le personnage peut lancer directement sur son destrier tout sort ayant pour portée « le jeteur de sorts ».

Sorts préparés (1 ; DD 12 + niveau du sort). 1^{er} - *bénédictio d'arme*.

Possessions. Harnois, écu en acier de maître, épée longue de maître, arc long composite de maître (bonus de For de +2), 10 flèches normales, 10 flèches de fer froid, 10 flèches en argent, 4 potions de soins légers, potion d'endurance de l'ours, 2 parchemins d'arme magique, 2 parchemins de protection contre le Mal, mors et bride, dague, 3 fioles d'eau bénite, trousse de premiers secours, armure d'écaillés de maître (barde), selle de guerre, fontes, symbole sacré en argent.

Exemple de paladin PNJ de niveau 15. Humain, Pal 15 ; FP 15 ; humanoïde de taille M ; DV 15d10+15 ; pv 102 ; Init -1 ; VD ■ m ; CA 26, contact 10, pris au dépourvu 26 ; BBA +15 ; lutte +17 ; Att +21 corps à corps (1d8+5/17-20, épée longue +3) ou +15 distance (1d8+3/x3, arc long composite +1 [bonus de For de +2]) ; Att +21/16/11 corps à corps (1d8+5/17-20, épée longue +3) ou +15/10/5 distance (1d8+3/x3, arc long composite +1 [bonus de For de +2]) ; AS châtiement du Mal (4 fois/jour), renvoi des morts-vivants (11 fois/jour) ; Part aura de bravoure, destrier, *détention du Mal*, grâce divine, guérison des maladies (4 fois/semaine), imposition des mains, lien télépathique, santé divine, transfert d'effet magique ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +14, Vol +13 ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 19.

Compétences et dons. Concentration +19, Équitation +17, Premiers secours +20 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Combat monté, Emprise sur les morts-vivants, Réflexes surhumains, Science du critique (épée longue), Volonté de fer.

Aura de bravoure (Sur). Ce paladin est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur.

Châtiment du Mal (Sur). Quatre fois par jour, ce paladin peut tenter de châtier une créature maléfique via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute +4 au jet d'attaque et inflige 15 points de dégâts supplémentaires. Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Destrier. Quand il le souhaite, ce paladin peut faire appel aux services d'un destrier lourd spécial. Voici les caractéristiques et particularités de cette créature :

Destrier lourd. Créature magique de taille G ; DV 12d8+12 ; pv 66 ; Init +1 ; VD 18 m ; CA 24, contact 10, pris au dépourvu 23 ; BBA +3 ; lutte +13 ; Att +8 corps à corps (1d6+4, sabot) ; Att +8/+8 corps à corps (1d6+4, 2 sabots) et +1 corps à corps (1d4+2, morsure) ; Esp/All 3 m/1, 50 m ; Part esquive extraordinaire, injonction, odorat, résistance à la magie (20), vision nocturne ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 22, Dex 13, Con 17, Int 9, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +4, Perception auditive +5 ; Course, Endurance.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts.

Injonction (Mag). Utilisable 7 fois/jour contre les autres équidés (jet de Volonté, DD 21, annule).

Odorat (Ext). Permet de sentir l'approche d'ennemis, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Vision nocturne (Ext). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Détection du Mal (Mag). Ce paladin peut utiliser détection du Mal à volonté.

Grâce divine (Sur). Ce paladin bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (déjà inclus dans les statistiques fournies ci-dessus).

Guerison des maladies (Mag). Ce paladin peut utiliser guérison des maladies, 4 fois par jour.

Imposition des mains (Sur). Ce paladin peut soigner 60 points de vie par jour.

Lien télépathique (Sur). Ce paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à 1,5 kilomètre ou moins. En raison du lien unissant le destrier au paladin, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Comme un prêtre de niveau 12.

Santé divine (Ext). Ce paladin est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le paladin le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation. De plus, le personnage peut lancer directement sur son destrier tout sort ayant pour portée « le jeteur de sorts ».

Sorts préparés (3/2/1/1 ; DD 14 + niveau du sort). 1^{er} – bénédiction d'arme (x2), faveur divine ; 2^e – force de laureau, protection d'autrui ; 3^e – guérison de destrier ; 4^e – épée sainte.

Possessions. Harnois +3, écu en acier +3, anneau de protection +1, épée longue +3, arc long composite +1 (bonus de For de +2), 10 flèches normales, 10 flèches +2, 10 flèches de fer froid, 10 flèches en argent, 8 flèches en adamantium, cape de Charisme +2, sac sans fond (2^e modèle), 2 potions de soins modérés, 2 potions de soins importants, potion de vol, potion de sagesse du hibou, potion de don des langues, parchemin de protection contre la mort, 3 parchemins de ralentissement du poison, 2 parchemins d'arme magique, 2 parchemins de délivrance de la paralysie, 2 parchemins de résistance aux énergies destructives (feu), 2 doses d'antidote, mors et bride, dague, 4 fioles d'eau bénite, crevice de maître (barde), selle de guerre, fontes, symbole sacré en argent.

TABLE 4-19 : PALADINS PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour	Équipement
1	11	17	+4	+0	-1/+3/+1	8/1	—	Clibanion, écu en acier, corps à corps (m), distance, 350 po
2	17	18	+5	+2	+1/+6/+3	10/1	—	Armure à plaques, écu en acier, corps à corps (m), distance (m), 650 po
3	24	18	+6	+3	+2/+6/+4	12/2	—	Armure à plaques (m), écu en acier, corps à corps (m), distance (m), 1 100 po
4	30	19	+7	+4	+2/+7/+5	14/2	1	Harnois, écu en acier (m), corps à corps (m), distance (m), 1 000 po
5	37	19	+8	+5	+2/+7/+5	16/2	1	Comme niveau 4, mais 3 300 po
6	43	19	+9/+4	+6/+1	+3/+8/+6	18/3	2	Harnois, écu en acier (m), corps à corps +1, distance (m), 2 900 po
7	50	20	+10/+5	+7/+2	+3/+8/+6	20/3	2	Harnois +1, écu en acier (m), corps à corps +1, distance (m), 1 900 po
8	56	21	+11/+6	+8/+3	+4/+10/+7	22/3	2/1	Comme niveau 7, mais écu en acier +1 et 3 100 po
9	63	22	+12/+7	+9/+4	+5/+10/+8	24/4	2/1	Harnois +1, écu en acier +1, anneau de protection +1, corps à corps +1, distance (m), 3 700 po
10	69	22	+13/+8	+10/+5	+5/+11/+8	26/4	2/2	Comme niveau 9, mais 2 700 po
11	76	22	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+5/+11/+8	28/4	2/2	Comme niveau 9, mais corps à corps +2 et 7 500 po
12	82	23	+16/+11/+10	+12/+7/+2	+7/+13/+10	30/5	2/2/1	Harnois +2, écu en acier +1, anneau +1, corps à corps +2, distance (m), cape de Charisme +2, 500 po
13	88	24	+17/+12/+7	+13/+8/+3	+7/+13/+10	32/5	2/2/1	Harnois +2, écu en acier +2, anneau +1, corps à corps +2, distance +1, cape de Charisme +2, 9 500 po
14	95	24	+19/+14/+9	+14/+9/+4	+7/+14/+10	34/5	3/2/1	Comme niveau 13, mais corps à corps +3
15	102	26	+20/+15/+10	+15/+10/+5	+9/+14/+11	36/6	3/2/1/1	Harnois +3, écu en acier +3, anneau +1, corps à corps +3, distance +1, cape +2, 13 500 po
16	108	28	+21/+16/+11/+6	+16/+11/+6/+1	+9/+16/+12	38/6	3/3/1/1	Harnois +3, écu en acier +3, amulette d'armure naturelle +1, anneau +2, corps à corps +3, distance +1, cape +2, 23 500 po
17	115	29	+23/+18/+13/+8	+17/+12/+7/+2	+9/+16/+12	40/6	3/3/2/1	Comme niveau 16, mais harnois +4, corps à corps +4 et 25 500 po
18	121	30	+25/+20/+15/+10	+18/+13/+8/+3	+10/+17/+13	42/7	4/3/2/1	Harnois +4, écu en acier +4 amulette +1, anneau +2, corps à corps +5, distance +1, cape +2, 30 500 po
19	128	30	+26/+21/+16/+11	+20/+15/+10/+5	+12/+19/+15	44/7	4/4/3/2	Comme niveau 18, mais distance +2, cape +6 et 44 500 po
20	134	30	+27/+22/+17/+12	+21/+16/+11/+6	+12/+20/+15	46/7	4/4/3/3	Comme niveau 18, mais distance +2, cape +6 et 94 500 po

PRÊTRE PNJ

Caractéristiques de départ. For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 12.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : Sag 16 ; niv. 8 : Sag 17 ; niv. 10 : Sag 17 (19) ; niv. 12 : Sag 18 (20) ; niv. 13 : Dex 8 (10) ; niv. 14 : Sag 18 (22) ; niv. 16 : Sag 19 (23) ; niv. 17 : Sag 19 (25) ; niv. 20 : Sag 20 (26).

Exemple de prêtre PNJ de niveau 5. Humain, Prê 5 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+10 ; pv 36 ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 21, contact 9, pris au dépourvu 21 ; BBA +3 ; lutte +4 ; Att +6 corps à corps (1d8+1, morgenstern de maître) ou +2 distance (1d8/19-20, arbalète légère) ; Out +6 corps à corps (1d8+1, morgenstern de maître) ou +2 distance (1d8/19-20, arbalète légère) ; AS renvoi des morts-vivants (4 fois/jour) ; Part - ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +6, Vol +7 ; For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +8, Concentration +10, Perception auditive +11 ; Arme de prédilection (morgenstern), Préparation de potions, Réflexes surnaturels.

Sorts préparés (5/5/4/3 ; DD 13 + niveau du sort). ■ - assistance divine (x2), détection de la magie, lumière, résistance ; 1^{er} - bénédiction (x2), bouclier de la foi, imprécation, sanctuaire[®] ; 2^e - aide, cacophonie, force de taureau, soins modérés[®] ; 3^e - cercle magique contre le Mal, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives[®].

* Sorts de domaine. Domaines : Guérison (jette les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine conférant un bonus de résistance de +5 au prochain jet de sauvegarde, 1 fois/jour).

Possessions. Harnois +1, écu en acier +1, morgenstern de maître, arbalète légère, 10 carreaux, 2 parchemins de soins légers, symbole sacré en bois, 6 torches.

Exemple de prêtre PNJ de niveau 10. Humain, Prê 10 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d8+20 ; pv 68 ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 22, contact 10, pris au dépourvu 22 ; BBA +7 ; lutte +8 ; Att +8 corps à corps (1d8+2, morgenstern +1) ou +6 distance (1d8+1/19-20, arbalète légère et carreaux +1) ; Out +8/+3 corps à corps (1d8+2, morgenstern +1) ou +6 distance (1d8+1/19-20,

arbalète légère et carreaux +1) ; AS renvoi des morts-vivants (4 fois/jour) ; Part - ; AL NB ; JS Réf +4, Vig +9, Vol +11 ; For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 19, Cha 12.

Compétences et dons. Art de la magie +13, Concentration +15, Perception auditive +12 ; Arme de prédilection (morgenstern), Écriture de parchemins, Magie de guerre, Préparation de potions, Réflexes surnaturels.

Sorts préparés (6/6/6/5/5/3 ; DD 14 + niveau du sort). 0 - assistance divine (x2), détection de la magie, lumière, résistance (x2) ; 1^{er} - bénédiction (x2), bouclier de la foi, imprécation (x2), sanctuaire[®] ; 2^e - aide, cacophonie, force de taureau (x2), immobilisation de personne, soins modérés[®] ; 3^e - cercle magique contre le Mal, dissipation de la magie (x2), lumière brillante, protection contre les énergies destructives[®].

* Sorts de domaine. Domaines : Guérison (jette les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine conférant un bonus de résistance de +10 au prochain jet de sauvegarde, 1 fois/jour).

Possessions. Harnois +1, écu en acier +1, anneau de protection +1, médaillon de Sagesse +2, morgenstern de maître, arbalète légère, 10 carreaux, 2 parchemins de soins légers, symbole sacré en bois, 6 torches.

RÔDEUR PNJ

Caractéristiques de départ. For 14, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : Dex 16 ; niv. 8 : Dex 17 ; niv. 10 : Dex 17 (19) ; niv. 12 : Dex 18 (20) ; niv. 14 : Sag 12 (14) ; niv. 16 : For 14 (18) ; Dex 19 (21) ; niv. 17 : Dex 19 (23) ; niv. 20 : Dex 20 (24).

Exemple de rôdeur PNJ de niveau 5. Gnoll, Rôd 5 ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8+14 ; pv 49 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 ; BBA +6 ; lutte +10 ; Att +11 corps à corps (1d8+6/19-20, épée longue de maître) ou +11 distance (1d8+4/x3, arc long composite de maître [bonus de For de +4]) ; Out +11/+6 corps à corps (1d8+6/19-20, épée longue de maître) ou +11/+6 distance (1d8+4/x3, arc long composite de maître [bonus de For de +4]) ; AS = ; Part compagnon animal, empathie sauvage, ennemis jurés (elfes +4,

TABLE 4-20 : PRÊTRES PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour
1	10	17	+2	-1	-1/+4/+4	8/1	3/3
2	16	18	+3	+0	-1/+5/+5	10/1	4/4
3	23	19	+4	+1	+0/+5/+5	12/2	4/4/3
4	29	19	+5	+2	+0/+6/+7	14/2	5/5/4
5	36	19	+5	+2	+0/+6/+7	16/2	5/5/4/3
6	42	20	+6	+3	+1/+7/+8	18/3	5/5/5/4
7	49	20	+7	+4	+1/+7/+8	20/3	6/6/5/4/2
8	55	21	+8/+3	+5/+0	+1/+8/+9	22/3	6/6/5/5/3
9	62	22	+8/+3	+5/+0	+2/+8/+9	24/4	6/6/6/5/3/2
10	68	22	+9/+4	+6/+1	+2/+9/+11	26/4	6/6/6/5/5/3
11	75	22	+10/+5	+7/+2	+2/+9/+11	28/4	6/7/6/6/5/3/2
12	81	23	+11/+6	+8/+3	+3/+10/+13	30/5	6/8/6/6/5/5/3
13	88	24	+11/+6	+9/+4	+4/+10/+13	32/5	6/8/7/6/6/5/3/2
14	94	24	+12/+7	+10/+5	+4/+11/+15	34/5	6/8/8/6/6/5/5/3
15	101	24	+13/+8/+3	+11/+6/+1	+5/+11/+15	36/6	6/8/8/7/6/6/5/3/2
16	107	26	+14/+9/+4	+12/+7/+2	+5/+12/+16	38/6	6/8/8/7/6/6/5/4/3
17	114	26	+14/+9/+4	+12/+7/+2	+5/+12/+17	40/6	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2
18	120	26	+15/+10/+5	+13/+8/+3	+6/+13/+18	42/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3
19	127	26	+16/+11/+6	+14/+9/+4	+6/+13/+18	44/7	6/8/8/8/7/7/6/6/4/4
20	133	26	+17/+12/+7	+15/+10/+5	+6/+14/+20	46/7	6/8/8/8/8/7/6/6/5/5

* Inclut les sorts de domaine. Le personnage doit choisir un sort par niveau parmi les deux sorts qui lui sont proposés par ses domaines.

humains +2), lien, transfert d'effet magique, vision dans le noir (18 m); AL CM; JS Réf +7, Vig +6, Vol +2; For 18, Dex 16, Con 15, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +10, Détection +11, Discrétion +10, Perception auditive +5, Survie +8; Arme de prédilection (arc long composite), Arme en main, Attaque en puissance, Endurance, Pistage, Tir rapide.

Compagnon animal (Ext). Ce rôdeur a un loup en guise de compagnon animal. Cette créature est un compagnon loyal qui accompagne le rôdeur à l'aventure, du moins là où il peut se rendre. Ses pouvoirs et caractéristiques figurent ci-dessous.

Loup, FP — créature magique de taille M; DV 2d8+4; pv 13; Init +2; VD 15 m; CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12; BBA +1; lutte +2; Att +3 corps à corps (1d6+1, morsure); Our Att +3 corps à corps (1d6+1, morsure); Esp/Al 1,50 m/1,50 m; AS croc-en-jambe; Part esquive totale, odorat, tour supplémentaire, vision nocturne; AL N; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1; For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1; Arme de prédilection (morsure), Pistage.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup qui touche à l'aide d'une attaque de morsure peut tenter de faire un croc-en-jambe à son adversaire via une action libre. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 155 du *Manuel des Joueurs*.

Esquive totale (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Odorat (Ext). Permet de sentir l'approche d'ennemis, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Tour supplémentaire. Ce compagnon animal est capable d'apprendre un tour en plus de ceux que le rôdeur choisit de lui enseigner (voir la compétence Dressage, page 75 du *Manuel des Joueurs*). Ce tour supplémentaire ne nécessite pas de temps d'enseignement ou de tests de Dressage, et il ne compte pas dans la limite normale de tours connus par la créature. Le rôdeur choisit ce tour supplémentaire et ne peut pas en changer par la suite.

Vision nocturne (Ext). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Empathie sauvage (Ext). Ce rôdeur peut améliorer l'attitude d'un animal. Ce pouvoir suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20+3, ou 1d20-1 s'il tente d'influencer des créatures magiques dotées d'une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemis jurés (Ext). Ce rôdeur bénéficie d'un bonus aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il utilise ces compétences contre des créatures du type indiqué. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Lien (Ext). Ce rôdeur peut diriger son compagnon animal au prix d'une action libre, ou le pousser via une action de mouvement. Le rôdeur

TABLE 4-21 : RÔDEURS PNJ

Niv	pv	CA	corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Sorts par jour	Équipement
1	9	15	+3	+4	+4/+3/+1	24/1 plus Pistage	—	Cuir clouté, corps à corps, distance (m), 550 po
2	15	15	+5	+5	+5/+4/+1	30/1	—	Cuir clouté (m), corps à corps (m), distance (m), 1 200 po
3	20	15	+6	+6	+5/+4/+2	36/2 plus Endurance	—	Comme niveau 2, mais 1 700 po
4	25	17	+7	+8	+7/+5/+2	42/2	1	Cuir clouté +1, corps à corps (m), distance (m), 1 500 po
5	31	17	+8	+9	+7/+5/+2	48/2	1	Comme niveau 4, mais 2 500 po
6	37	17	+9/+4	+10/+5	+8/+6/+3	54/3	2	Cuir clouté +1, corps à corps +1, distance (m), 2 800 po
7	42	17	+10/+5	+11/+6	+8/+6/+3	60/3	2	Cuir clouté +1, corps à corps +1, distance +1, 1 400 po
8	48	17	+11/+6	+12/+7	+9/+7/+3	66/3	2	Comme niveau 7, mais 3 600 po
9	53	17	+12/+7	+13/+8	+9/+7/+4	72/4	2	Comme niveau 7, mais 6 200 po
10	59	18	+13/+8	+15/+10	+11/+8/+4	78/4	2/1	Cuir clouté +1, corps à corps +1, distance +1, gants de Dextérité +2, 6 200 po
11	64	19	+14/+9/+4	+16/+11/+6	+11/+8/+4	84/4	2/1	Cuir clouté +2, corps à corps +1, distance +1, gants +2, 8 200 po
12	70	20	+15/+10/+5	+18/+13/+8	+13/+9/+5	90/5	2/1	Comme niveau 11, mais 15 000 po
13	75	22	+16/+11/+6	+20/+15/+10	+13/+9/+5	96/5	2/1	Cuir clouté +2, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, corps à corps +1, distance +2, gants +2, 12 000 po
14	81	22	+18/+13/+8	+21/+16/+11	+14/+10/+6	102/5	3/2/1	Cuir clouté +2, amulette +1, anneau +1, corps à corps +2, distance +2, gants +2, médaillon de Sagesse +2, 12 000 po
15	86	23	+19/+14/+9	+22/+17/+12	+14/+10/+7	108/6	3/2/1/1	Comme niveau 14, mais cuir clouté +3 et 21 000 po
16	92	23	+22/+17/+12/+7	+23/+18/+13/+8	+15/+11/+7	114/6	3/3/1/1	Cuir clouté +3, amulette +1, anneau +1, corps à corps +2, distance +2, ceinturon de force de géant +4, gants +2, médaillon +2, 19 000 po
17	97	24	+13/+18/+13/+8	+25/+20/+15/+10	+16/+11/+7	120/6	3/3/2/1	Comme niveau 16, mais gants +4 et 30 000 po
18	103	25	+25/+20/+15/+10	+27/+22/+17/+12	+17/+12/+8	126/7	4/3/2/1	Cuir clouté +4, amulette +1, anneau +1, corps à corps +3, distance +3, ceinturon +4, gants +4, médaillon +2, 33 000 po
19	108	25	+26/+21/+16/+11	+28/+23/+18/+13	+17/+12/+8	132/7	4/4/3/2	Comme niveau 18, mais 73 000 po
20	114	25	+28/+23/+18/+13	+31/+26/+21/+16	+19/+13/+8	138/7	4/4/3/3	Cuir clouté +4, amulette +1, anneau +1, corps à corps +4, distance +4, ceinturon +4, gants +4, médaillon +2, 95 000 po

* Dans le cadre d'une action d'attaque à outrance, le rôdeur peut utiliser en même temps son arme principale et une arme légère de corps à corps s'il a choisi le style de combat à deux armes. Dans ce cas, il bénéficie d'une attaque supplémentaire assortie du bonus maximal avec l'épée courte, mais toutes ses attaques du round subissent un malus de -2. Entre les niveaux 6 et 11, cela lui donne le droit de porter une deuxième attaque supplémentaire avec l'arme légère, une assortie du bonus maximal et l'autre accompagnée d'un malus de -5 (sans oublier le malus de -2 à toutes les attaques). À partir du niveau 11, il a droit à trois attaques supplémentaires avec l'arme secondaire (bonus maximal, bonus maximal-5, puis bonus maximal-10), mais le malus de -2 à toutes les attaques reste en vigueur.

** Dans le cadre d'une action d'attaque à outrance, le rôdeur peut effectuer une attaque à distance supplémentaire s'il a choisi le style de combat à deux armes. Celle-ci est assortie du bonus maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2. Entre les niveaux 6 et 11, le rôdeur peut tirer une flèche supplémentaire au cours de la même attaque (et peut tirer une fois de plus par tranche de 5 points au-dessus de +6 au bonus de base à l'attaque). Toutes les attaques du round subissent un malus de -4, aggravé d'un malus de -2 par flèche tirée en plus de la deuxième.

bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Style de combat (Ext). Ce rôdeur a choisi le style de combat à distance. Il gagne le don Tir rapide, mais s'il n'en remplit pas les conditions.

Transfert d'effet magique (Ext). Si ce rôdeur le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal si ce dernier se trouve dans un rayon de 1,50 mètre au moment de l'incantation. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort ayant pour portée « le jeteur de sorts ».

Sorts préparés (1 ; DD 12). 1^{er} — enchevêtrement.

Possessions. Armure de cuir clouté +1, épée longue de maître, arc long composite de maître (bonus de For de +4), 20 flèches normales, 10 flèches de fer froid, 10 flèches en argent, yeux de lynx, 3 potions de soins légers.

Exemple de rôdeur PNJ de niveau 15. Gnoll, Rôd 15 ; FP 16 ; humanoïde de taille M ; DV 17d8+34 ; pv 114 ; Init +5 ; VD 12 m ; CA 23, contact 16, pris au dépourvu 18 ; BBA +16 ; lutte +20 ; Att +23 corps à corps (1d8+8/17-20, épée longue +2) ou +24 distance (1d8+6/x3, arc long composite +2 [bonus de For de +4]) ; Our +23/+18/+13/+8 corps à corps (1d8+8/17-20, épée longue +2), ou +21/+16/+11/+6 corps à corps (1d8+8/17-20, épée longue +2) et +20/+15/+10 corps à corps (1d6+3/19-20, épée courte +1), ou +24/+19/+14/+9 distance (1d8+6/x3, arc long composite +2 [bonus de For de +4]) ; AS — ; Part camouflage, compagnon animal, empathie sauvage, ennemis jurés (elfes +6, humains +4, créatures magiques +2, fées +2), déplacement facilité, lien, pistage accéléré, transfert d'effet magique, vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +13, Vig +11, Vol +7 ; For 18, Dex 21, Con 15, Int 8, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +20, Détection +23, Discrétion +25, Dressage +13, Équitation +7, Perception auditive +6, Saut +9, Survie +17 ; Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée courte), Arme en main, Attaque en puissance, Endurance, Maîtrise du combat à deux armes, Pistage, Science du critique (épée longue), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Camouflage (Ext). Ce rôdeur peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage.

Compagnon animal (Ext). Ce rôdeur a un loup en guise de compagnon animal. Cette créature est un compagnon loyal qui accompagne le rôdeur à l'aventure, du moins là où il peut se rendre. Ses pouvoirs et caractéristiques figurent ci-dessous.

Loup. FP — ; créature magique de taille G ; DV 6d8+18 ; pv 45 ; Init +2 ; VD 15 m ; CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 ; BBA +4 ; lutte +15 ; Att +10 corps à corps (1d8+10, morsure) ; Our Att +10 corps à corps (1d8+10, morsure) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AS croc-en-jambe ; Part esquive totale, odorat, tour supplémentaire, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +7, Vig +8, Vol +6 ; For 26, Dex 16, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +0, Perception auditive +7, Survie +2 ; Arme de prédilection (morsure), Course, Pistage, Vigilance.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup qui touche à l'aide d'une attaque de morsure peut tenter de faire un croc-en-jambe à son adversaire via une action libre. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 155 du *Manuel des Joueurs*.

Esquive totale (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Odorat (Ext). Permet de sentir l'approche d'ennemis, de repérer ceux qui se cachent ou de les pister à l'odeur.

Tour supplémentaire. Ce compagnon animal est capable d'apprendre un tour en plus de ceux que le rôdeur choisit de lui enseigner (voir la compétence Dressage, page 75 du *Manuel des Joueurs*). Ce tour supplémentaire ne nécessite pas de temps d'enseignement ou de tests de Dressage, et il ne compte pas dans la limite normale de tours connus par la créature. Le rôdeur choisit ce tour supplémentaire et ne peut pas en changer par la suite.

Vision nocturne (Ext). Voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.

Empathie sauvage (Ext). Ce rôdeur peut améliorer l'attitude d'un animal. Ce pouvoir suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie

sauvage est déterminé par 1d20+17, ou 1d20+13 s'il tente d'influencer des créatures magiques dotées d'une Intelligence de 1 ou 2.

Maîtrise du style de combat (Ext). Ce rôdeur a choisi le style de combat à deux armes. Il gagne Maîtrise du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Pistage accéléré (Ext). Ce rôdeur peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de -5 aux tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) aux tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse pour suivre une piste.

Sorts préparés (3/2/1/1 ; DD 12 + niveau du sort). 1^{er} — enchevêtrement, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives ; 2^e — collet, soins légers ; 3^e — morsure magique aggravée ; 4^e — voyage par les arbres.

Possessions. Armure de cuir clouté +3, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, épée longue +2, épée courte +1, arc long composite +2 (bonus de For de +4), 12 flèches normales, 5 flèches +3, 10 flèches de fer froid, 15 flèches en argent, 10 flèches en adamantium, boîtes de sept lieues, cape d'elfe, yeux de lynx, gants de Dextérité +2, bracelets d'archer, médaillon de Sagesse +2, carquois d'Ehlonna.

ROUBLARD PNJ

Caractéristiques de départ. For 12, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 4 : Dex 16 ; niv. 8 : Dex 17 ; niv. 12 : Dex 18 (20) ; niv. 16 : Dex 19 (21) ; niv. 17 : Dex 19 (23) ; niv. 19 : Dex 19 (25) ; niv. 20 : Dex 20 (26).

Exemple de roubleur PNJ de niveau 5. Gobelin, Rou 5 ; FP 5 ; humanoïde (gobeloïde) de taille P ; DV 5d6+5 ; pv 25 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 19 ; BBA +3 ; lutte -1 ; Att +5 corps à corps (1d4/19-20, dague de maître) ou +9 distance (1d4/x3, arc court de maître) ; Our +5 corps à corps (1d4/19-20, dague de maître) ou +9 distance (1d4/x3, arc court de maître) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; Part esquive instinctive, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL N ; JS Réf +9, Vig +3, Vol +2 ; For 10, Dex 18, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons. Acrobaties +12, Crochetage +12, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/sabotage +10, Détection +8, Discrétion +20, Équilibre +6, Équitation (worg) +8, Estimation +10, Fouille +10, Perception auditive +8, Saut +2. Utilisation d'objets magiques +6 ; Maniement des boucliers, Science de l'initiative.

Esquive instinctive (Ext). Ce roubleur peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Esquive totale (Ext). Lorsque le rôdeur est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Recherche des pièges. Ce roubleur peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. Seul un roubleur peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception. Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué au test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Sens des pièges (Ext). Ce roubleur a acquis un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes visant à éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Possessions. Armure de cuir de maître, targe de maître, dague de maître, arc court de maître, 10 flèches normales, 5 flèches de fer froid, 5 flèches en argent, cape de résistance +1, 6 potions de soins légers, 2 potions de neutralisation du poison, outils de cambrioleur de qualité supérieure.

Exemple de roubleur PNJ de niveau 10. Gobelin, Rou 10 ; FP 10 ; humanoïde (gobeloïde) de taille P ; DV 10d6+10 ; pv 47 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 21, contact 16, pris au dépourvu 21 ; BBA +11 ; lutte +7 ; Att +13 corps à

TABLE 4-22 : ROUBLARDS PNJ

Niv	pv	CA	Corps à corps	Distance	Réf/Vig/Vol	Points de comp./dons	Équipement
1	7	15	+2	+3	+4/+1/+0	40/1	Cuir clouté (m), corps à corps (m), distance (m), 100 po
2	11	15	+3	+4	+5/+1/+0	50/1	Comme niveau 1, mais 1 200 po
3	16	16	+4	+5	+5/+2/+1	60/2	Cuir clouté (m), targe (m), corps à corps (m), distance (m), 1 500 po
4	20	17	+5	+7	+7/+2/+1	70/2	Comme niveau 3, mais 2 300 po
5	25	17	+5	+7	+7/+2/+1	80/2	Comme niveau 3, mais 3 000 po
6	29	17	+6	+8	+8/+3/+2	90/3	Comme niveau 3, mais 4 600 po
7	34	19	+7	+9	+8/+3/+2	100/3	Cuir clouté +1, targe +1, corps à corps (m), distance (m), 4 200 po
8	38	19	+8/+3	+10/+5	+9/+3/+2	110/3	Comme niveau 7, mais 6 400 po
9	43	19	+8/+3	+10/+5	+9/+4/+3	120/4	Cuir clouté +1, targe +1, corps à corps +1, distance +1, 5 000 po
10	47	19	+9/+4	+11/+6	+10/+4/+3	130/4	Targe +2, bracelets d'armure +2, anneau de protection +1, corps à corps +1, distance +1, 1 000 po
11	52	19	+10/+5	+12/+7	+10/+4/+3	140/4	Comme niveau 10, mais 11 000 po
12	56	22	+11/+6	+15/+10	+13/+5/+4	150/5	Targe +2, amulette d'armure naturelle +1, bracelets +2, anneau +1, corps à corps +1, distance +1, gants de Dextérité +2, 6 000 po
13	61	22	+12/+7	+15/+10	+13/+5/+4	160/5	Comme niveau 12, mais corps à corps +2 et 8 000 po
14	65	22	+13/+8	+16/+11	+14/+5/+4	170/5	Comme niveau 12, mais corps à corps +2 et 18 000 po
15	70	22	+14/+9/+4	+17/+12/+7	+14/+6/+5	180/6	Amulette +1, bracelets +4, anneau +2, corps à corps +2, distance +1, gants +2, 18 000 po
16	74	22	+15/+10/+5	+18/+13/+8	+15/+6/+5	190/6	Comme niveau 15, mais 36 000 po
17	79	24	+15/+10/+5	+20/+15/+10	+16/+6/+5	200/6	Amulette +1, bracelets +5, anneau +2, corps à corps +2, distance +2, gants +4, 32 000 po
18	83	24	+16/+11/+6	+21/+16/+11	+17/+7/+6	210/7	Comme niveau 17, mais 62 000 po
19	88	25	+18/+13/+8	+23/+18/+13	+18/+7/+6	220/7	Amulette +1, bracelets +5, anneau +2, corps à corps +3, distance +2, gants +6, 72 000 po
20	92	26	+19/+14/+9	+26/+21/+16	+20/+7/+6	230/7	Comme niveau 19, mais distance +3 et 112 000 po

corps (1d4/18-20, mpière +1 de taille P) ou +13 distance (1d4/x3, arc court +1 de taille P) ; Out +13/+8 corps à corps (1d4/18-20, mpière +1 de taille P) ou +13/+8 distance (1d4/x3, arc court +1 de taille P) ; AS attaque sournoise (+5d6) ; Part esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (±3) ; AL N ; JS Réf +11, Vig +4, Vol +3 ; For 10, Dex 19, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons. Acrobaties +12, Crochetage +12, Déplacement silencieux +14, Désamorçage/sabotage +10, Détection +6, Discrétion +20, Équilibre +12, Équitation (worg) +10, Estimation +10, Fouille +8, Perception auditive +8, Saut +2, Utilisation d'objets magiques +4 ; Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Tir à bout portant.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes.

Esquive instinctive (Ext). Ce roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décelent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Ce roublard ne peut plus être pris en tenaille, sauf par un roublard de niveau 14 au moins.

Esquive totale (Ext). Lorsque le rôdeur est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Recherche des pièges. Ce roublard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. Seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception. Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué au test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Sens des pièges (Ext). Ce roublard a acquis un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +3 aux jets de Réflexes visant à éviter les pièges et un bonus d'esquive de +3 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

Possessions. Targe +2, bracelets d'armure +2, anneau de protection +1, mpière +1 de taille P, arc court +1 de taille P, 20 flèches normales, 5 flèches en argent, potion de soins importants, outils de cambrioleur de qualité supérieure.

AJUSTEMENTS RACIAUX POUR LES PNJ

Ajoutez les ajustements suivants au PNJ que vous venez de créer. Tous les modificateurs s'additionnent. Par exemple, un halfelin bénéficie d'un bonus de +2 en Dextérité et d'un autre, de +1, aux jets de Réflexes ; autrement dit, son bonus final aux jets de Réflexes est de +2 (en raison du bonus de +1 qu'il doit à sa Dextérité augmentée). Si la race dispose déjà d'un des dons mentionnés pour la classe, choisissez-en un autre.

Consultez le *Manuel des Joueurs* ou le présent guide pour ce qui est des autres aptitudes de classe (celles qui affectent un test de compétence ont été incluses dans les modificateurs indiqués).

Explications/définitions

Les notes suivantes expliquent ou définissent certains termes utilisés dans la liste des ajustements raciaux :

–3/compétence : ôtez 3 au degré de maîtrise de toutes les compétences que le PNJ a dès le niveau 1 (il a des dés de vie de monstre et ses points de compétence n'ont pas été multipliés par quatre au niveau 1).

Armes : quelle que soit sa classe, le PNJ sait au moins manier les armes courantes et celles qu'indique la description de sa race dans le *Manuel des Monstres*.

Lent : la vitesse de déplacement de base du PNJ n'est que de 6 mètres (au lieu de 9 mètres).

Taille G : la CA et le bonus à l'attaque du PNJ sont pénalisés de –1 et il subit un malus de –4 aux tests de Discrétion. Par contre, son arme est plus grande et inflige davantage de dégâts. Reportez-vous à la page 28 pour connaître la progression des dégâts. La créature a une allonge de 3 mètres.

Taille P : la CA et le bonus à l'attaque du PNJ augmentent de +1 et il gagne un bonus de +4 aux tests de Discrétion. Dans le même temps, il est obligé d'utiliser une arme plus petite que celle mentionnée (voir page 28).

Ajustements pour PNJ

Les statistiques fournies ci-dessous constituent des ajustements aux pouvoirs et compétences de créatures. Si la créature a des dés de vie raciaux, les informations regroupent des ajustements au bonus de base à l'attaque et aux modificateurs de compétence. En plus de ce qui figure ci-

dessous, ajoutez des dons selon le total de dés de vie, mais également les attaques spéciales et aptitudes de la créature.

Aasimar (planétaire) : +2 en Sag, +2 en Cha, +2 en Détection, +2 en Perception auditive.

Demi-céleste : +1 au FP (jusqu'à 5 DV), +2 au FP (6-10 DV), +3 au FP (11 DV ou plus), +4 en For, +2 en Dex, +4 en Con, +2 en Int, +4 en Sag, +4 en Cha, +1 d'armure naturelle. Ailes (vitesse de déplacement en vol égale à deux fois la VD au sol). Ajoutez ces modificateurs aux ajustements de base de la créature.

Demi-dragon : +2 au FP, +8 en For, +2 en Con, +2 en Int, +2 en Cha, +4 d'armure naturelle. Les DV passent au type de dé supérieur, jusqu'à un maximum de d12 (pas d'effet sur les dés de vie de classe). S'il est de taille G, il est ailé et peut voler (vitesse de déplacement en vol égale à deux fois la VD au sol). Ajoutez ces modificateurs aux ajustements de base de la créature.

Demi-elfe : +1 en Détection, +2 en Diplomatie, +1 en Fouille, +1 en Perception auditive, +1 en Renseignements.

Demi-fiélon : +1 au FP (jusqu'à 4 DV), +2 au FP (5-10 DV), +3 au FP (11 DV ou plus), +4 en For, +4 en Dex, +2 en Con, +4 en Int, +2 en Cha, +1 d'armure naturelle. Ailes (vitesse de déplacement en vol égale à la VD au sol). Ajoutez ces modificateurs aux ajustements de base de la créature.

Demi-orque : +2 en For, -2 en Int, -2 en Cha.

Derro : +3 au FP, +4 en Dex, +2 en Con, -6 en Sag, +6 en Cha, +3d8 DV, +3 à l'attaque, +3 en Réf, +1 en Vig, +3 en Vol, +2 d'armure naturelle, -3/compétence, +2 en Bluff, +7 en Déplacement silencieux, +7 en Discrétion, +4 en Perception auditive. Taille P. Lent.

Doppelganger : +3 au FP, +2 en For, +2 en Dex, +2 en Con, +2 en Int, +4 en Sag, +2 en Cha, +4d8 DV, +4 à l'attaque, +4 en Réf, +1 en Vig, +4 en Vol, +4 d'armure naturelle, -3/compétence, +9 en Bluff, +8 en Déguisement, +4 en Détection, +4 en Perception auditive, +4 en Psychologie.

Drow (elfe) : +1 au FP, +2 en Dex, -2 en Con, -2 en Int, +2 en Cha, +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Duergar (nain) : +1 au FP, +2 en Con, -4 en Cha, +4 en Déplacement silencieux, +1 en Détection, +1 en Perception auditive. Lent.

Elfe des bois : +2 en For, +2 en Dex, -2 en Con, -2 en Int, +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Elfe gris : -2 en For, +2 en Dex, -2 en Con, +2 en Int, +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Elfe, haut (commun) : +2 en Dex, -2 en Con, +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Elfe sauvage : +2 en Dex, -2 en Int, +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive.

Flagelleur mental : +8 au FP, +2 en For, +4 en Dex, +2 en Con, +8 en Int, +6 en Sag, +6 en Cha, +8d8 DV, +6 à l'attaque, +2 en Réf, +2 en Vig, +6 en Vol, +3 d'armure naturelle, -3/compétence, +8 en Bluff, +6 en Concentration, +8 en Connaissances (une à choix), +8 en Déplacement silencieux, +8 en Détection, +8 en Discrétion, +4 en Intimidation, +8 en Perception auditive, +4 en Psychologie.

Gnoll : +1 au FP, +4 en For, +2 en Con, -2 en Int, -2 en Cha, +2d8 DV, +1 à l'attaque, +3 en Vig, +1 d'armure naturelle, -3/compétence, +3 en Détection, +2 en Perception auditive.

Gnome des forêts : -2 For, +2 Con, +2 en Cha, +2 en Artisanat (alchimie), +4 en Discrétion, +2 en Perception auditive. Taille P. Lent.

Gnome des roches (commun) : -2 For, +2 Con, +2 en Artisanat (alchimie), +2 en Perception auditive. Taille P. Lent.

Gobelin : -2 For, +2 Dex, -2 Cha, +4 en Déplacement silencieux, +4 en Équitation. Taille P.

Gobelours : +2 au FP, +4 en For, +2 en Dex, +2 en Con, -2 en Cha, +3d8 DV, +2 à l'attaque, +3 en Réf, +1 en Vig, +1 en Vol, +3 d'armure naturelle, -3/compétence, +6 en Déplacement silencieux, +2 en Détection, +4 en Discrétion, +2 en Escalade, +2 en Perception auditive. Vigilance.

Halfelin, Grand : -2 en For, +2 en Dex, +1 en Réf, +1 en Vig, +1 en Vol, +1 à l'attaque avec les armes de jet, +2 en Détection, +2 en Fouille, +2 en Perception auditive. Taille P. Lent.

Halfelin, pied léger (commun) : -2 en For, +2 en Dex, +1 en Réf, +1 en Vig, +1 en Vol, +1 à l'attaque avec les armes de jet, +2 en Déplacement silencieux, +2 en Escalade, +2 en Perception auditive, +2 en Saut. Taille P. Lent.

Halfelin des profondeurs : -2 en For, +2 en Dex, +1 en Réf, +1 en Vig, +1 en Vol, +1 à l'attaque avec les armes de jet, +2 en Perception auditive. Taille P. Lent.

Hobgobelin : +2 en Dex, +2 en Con, +4 en Déplacement silencieux.

Homme-lézard : +1 au FP, +2 en For, +2 en Con, -2 en Int, +2d8 DV, +1 à l'attaque, +3 en Réf, +5 d'armure naturelle, -3/compétence, +5 en Équilibre, +6 en Natation, +6 en Saut.

Humain : 1 don supplémentaire, +1 compétence (degré de maîtrise = niveau +3).

Kobold : -4 en For, +2 en Dex, +1 d'armure naturelle, +2 en Artisanat (fabrication de pièges), +2 en Fouille, +2 en Profession (mineur). Taille P.

Loup-garou (lycanthrope) : +1 au FP, +2 en For, -2 en Int, +4 en Sag, -2 en Cha, +2 d'armure naturelle, +1 à l'attaque, +3 en Réf, +3 en Vig, +0 en Vol, +1 en Détection, +1 en Perception auditive. Pistage, Volonté de fer. Voir le Manuel des Monstres pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme de loup (équipement perdu sous forme animale).

Minotaure : +4 au FP, +8 en For, +4 en Con, -4 en Int, -2 en Cha, +6d8 DV, +6 à l'attaque, +5 en Réf, +2 en Vig, +5 en Vol, +5 d'armure naturelle, -3/compétence, +7 en Détection, +4 en Fouille, +3 en Intimidation, +7 en Perception auditive. Taille G.

Nain des collines (commun) : +2 en Con, -2 en Cha. Lent.

Nain des montagnes : +2 en Con, -2 en Cha. Lent.

Nain des profondeurs : +2 en Con, -2 en Cha. Lent.

Ogre : +2 au FP, +10 en For, -2 en Dex, +4 en Con, -4 en Int, -4 en Cha, +4d8 DV, +3 à l'attaque, +1 en Réf, +4 en Vig, +1 en Vol, +5 d'armure naturelle, -3/compétence, +2 en Détection, +3 en Escalade, +2 en Perception auditive. Taille G. VD 12 m.

Ogre mage : +1 au FP, +10 en For, +6 en Con, +4 en Int, +4 en Sag, +6 en Cha, +5d8 DV, +3 à l'attaque, +1 en Réf, +4 en Vig, +1 en Vol, +5 d'armure naturelle, -3/compétence, +8 en Art de la magie, +8 en Concentration, +8 en Détection, +8 en Perception auditive. Taille G. VD 15 m.

Orque : +4 en For, -2 en Int, -2 en Sag, -2 en Cha.

Ours-garou (lycanthrope) : +5 au FP, +2 en For, +2 en Con, -2 en Cha, +4 à l'attaque, +5 en Réf, +5 en Vig, +2 en Vol, +2 d'armure naturelle, +2 en Détection, +4 en Natation, +2 en Perception auditive. Pistage, Volonté de fer. Voir le Manuel des Monstres pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme d'ours (équipement perdu sous forme animale).

Rat-garou (lycanthrope) : +1 au FP, +2 en Dex, +2 en Con, -2 en Cha, +2 en Réf, +2 en Vig, +2 en Vol, +2 d'armure naturelle, +1 en Déplacement silencieux, +1 en Discrétion. Vigilance, Volonté de fer. Voir le Manuel des Monstres pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme de rat (équipement perdu sous forme animale).

Sanglier-garou (lycanthrope) : +1 au FP, +2 en For, +2 en Con, -2 en Cha, +2 d'armure naturelle, +2 à l'attaque, +3 en Réf, +3 en Vig, +1 en Vol, +3 en Détection, +3 en Perception auditive. Voir le Manuel des Monstres pour ce qui est de la forme hybride et de la forme de sanglier (équipement perdu sous forme animale).

Svirfnebelin (gnome) : +1 au FP, -2 en For, +2 en Dex, +2 en Sag, -4 en Cha, +2 en Réf, +2 en Vig, +2 en Vol. Bonus d'esquive de +4 à la CA. Taille P. Lent.

Tieffelin (planétaire) : +2 en Dex, +2 en Int, -2 en Cha, +2 en Bluff, +2 en Discrétion.

Tigre-garou (lycanthrope) : +1 au FP, +2 en For, +2 en Con, -2 en Int, +2 d'armure naturelle, +4 à l'attaque, +5 en Réf, +5 en Vig, +2 en Vol, +3 en Détection, +3 en Perception auditive. Vigilance, Volonté de fer. Voir le Manuel des Monstres pour ce qui est de la forme hybride ou de la forme de tigre (équipement perdu sous forme animale).

Troglodyte : +1 au FP, -2 en Dex, +4 en Con, -2 en Int, +2d8 DV, +1 à l'attaque, +3 en Vig, +6 d'armure naturelle, -3/compétence, +6 en Discrétion, +3 en Perception auditive. Attaques multiples. (voir le Manuel des Monstres).

TABLE 4-23 : VALEUR DE L'ÉQUIPEMENT DES PNJ

Niveau du PNJ	Valeur de l'équipement	Niveau du PNJ	Valeur de l'équipement	Niveau du PNJ	Valeur de l'équipement
1	900 po	8	9 400 po	15	59 000 po
2	2 000 po	9	12 000 po	16	77 000 po
3	2 500 po	10	16 000 po	17	100 000 po
4	3 300 po	11	21 000 po	18	130 000 po
5	4 300 po	12	27 000 po	19	170 000 po
6	5 600 po	13	35 000 po	20	220 000 po
7	7 200 po	14	45 000 po		

ATTITUDE DES PNJ

En règle générale, vous jouez les PNJ de la même manière que les joueurs incarnent leur personnage : vous les faites agir en rapport avec leur personnalité, du moins quand cela est possible. C'est pour cette raison que vous avez intérêt à réfléchir à l'avance aux opinions et à la façon d'être de chaque PNJ. De cette manière, vous saurez comment le jouer le moment venu.

Quand le PNJ se trouve en présence des aventuriers, vous commencez par déterminer son attitude initiale, après quoi les personnages ont la possibilité de l'influencer en faisant appel à la compétence Diplomatie (voir page 74 du *Manuel des joueurs*). Si le personnage ne possède pas le moindre degré de maîtrise en Diplomatie, il effectue un test de Charisme.

Choisissez l'attitude des PNJ en fonction des circonstances. Dans une ville neutre, la plupart des gens ont tendance à être indifférents. Les gardes se montrent souvent soupçonneux, mais c'est leur métier qui veut cela (ils sont également indifférents).

Tests de Charisme visant à influencer l'attitude des PNJ. Un PNJ peut modifier l'attitude d'un autre PNJ à l'aide d'un test de Diplomatie ou de Charisme. Par contre, un PNJ ne peut jamais influencer le comportement d'un PJ. Un joueur prend toujours les décisions de son personnage.

SAVOIR DONNER VIE AUX PNJ

Un PNJ ayant une toux persistante et des opinions très tranchées à propos du roi sera toujours plus intéressant que si vous le décrivez simplement comme étant « Kiale, homme du peuple de niveau 2 ». N'oubliez jamais que les PNJ ne sont pas qu'une série de caractéristiques couchées sur une feuille ; ce sont des individus à part entière, avec leur personnalité et leurs avis. Faites en sorte qu'ils soient inoubliables et que les joueurs les apprécient ou les détestent selon le comportement que vous leur donnez (malgré

cela, certains PNJ resteront quelconques aux yeux des joueurs, mais vous ne devez pas vous en inquiéter ; après tout, on ne rencontre pas que des personnages hauts en couleurs).

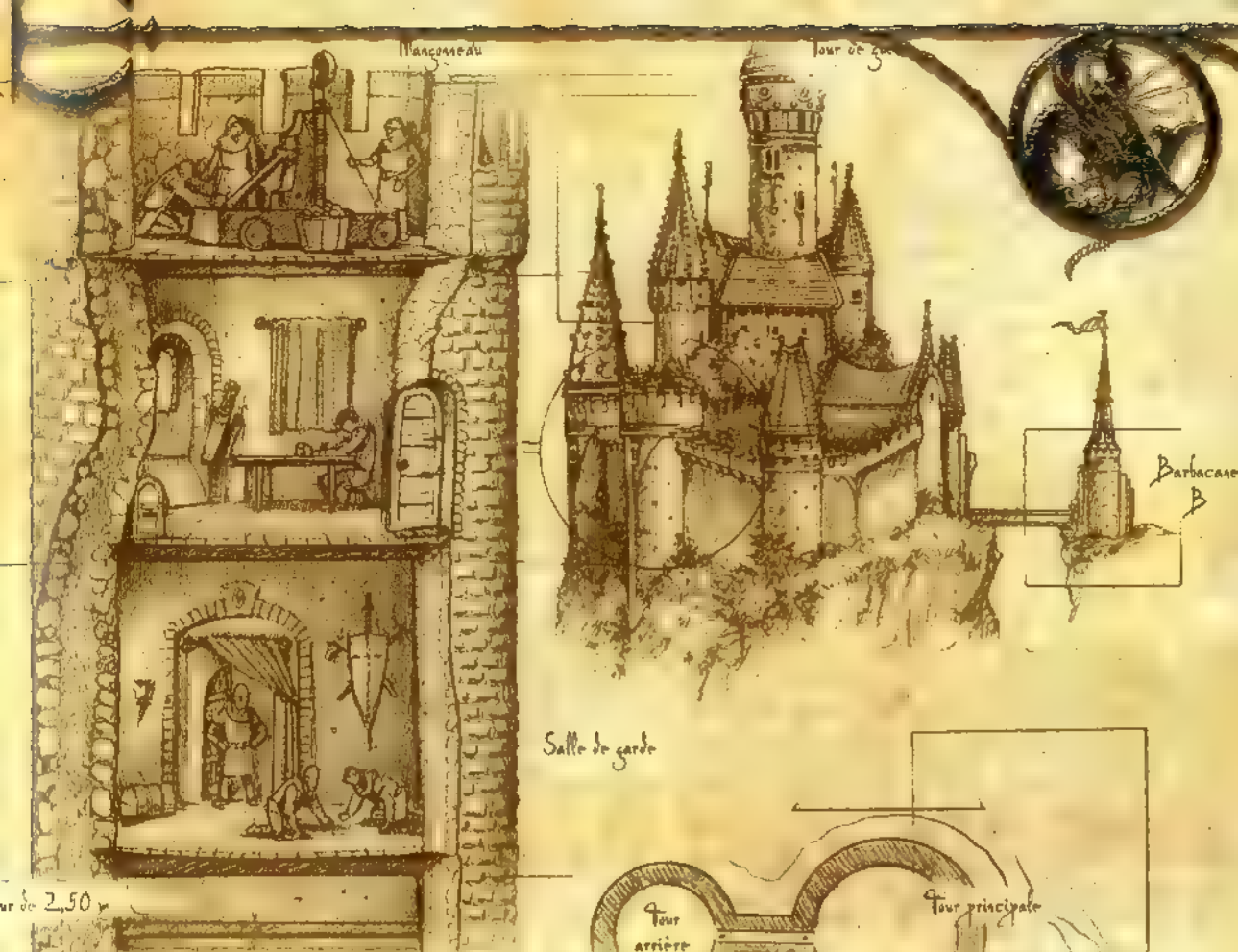
Cela ne signifie pas que vous deviez décrire la personnalité de chaque PNJ en détail avant le début de la partie. Contentez-vous de leur donner un ou deux signes distinctifs, grâce auxquels les joueurs se souviendront d'eux (« Retournons voir ce type qui avait mauvaise haleine. Il avait l'air de savoir de quoi il parlait... »).

La Table 4-24 propose cent signes distinctifs. Vous pouvez vous en servir pour faire votre choix quand vous créez vos PNJ, mais elle ne constitue qu'une première étape. Il est évident que de nombreux autres signes distinctifs peuvent y être ajoutés. Ceux qui sont regroupés sur la Table 5-5 n'ont aucun effet sur les caractéristiques ou les compétences des PNJ, même si certains donnent l'impression du contraire. Par exemple, une odeur repoussante devrait normalement modifier le Charisme de l'individu, mais n'en faites rien. Au contraire, créez la personnalité du PNJ en fonction de ses signes distinctifs. Par exemple, un homme ayant un Charisme moyen et une odeur désagréable sera en fait très charismatique (il le faut, pour compenser son handicap). De la même manière, un PNJ loyal bon et cruel n'éprouvera pas la moindre compassion pour les créatures mauvaises, et un autre qui boite et qui a une valeur de Dextérité élevée est vif et agile malgré son handicap.

Vous pouvez également vous servir des caractéristiques pour créer de nouveaux signes distinctifs. Si un individu a une faible Constitution, il se fatiguera rapidement, et il se peut qu'il ait pris de l'embonpoint. Si un autre est très intelligent, il aura peut-être de l'humour et saura répondre du tac au tac en cas d'agression verbale. Enfin, un PNJ ayant des dons et des compétences tournés vers les exploits physiques sera sûrement très athlétique. L'alignement aussi peut être synonyme de signes distinctifs, comme l'altruisme, le sadisme ou l'amour de la liberté (dans ce cas, les signes distinctifs sont plutôt des traits de caractère).

TABLE 4-24 : CENT SIGNES DISTINCTIFS

1d100	Signe distinctif	35	Siffle en permanence	69	Nerveux
01	Cicatrice	36	Chante souvent	70	Bellâtre
02	Dent manquante	37	Joue sans cesse avec une pièce	71	Autoritaire
03	Doigt manquant	38	Se tient particulièrement bien	72	Distant
04	Mauvaise haleine	39	Voûté	73	Orgueilleux
05	Odeur désagréable	40	Grand	74	Individualiste
06	Odeur agréable (parfum)	41	Petit	75	Conformiste
07	Transpiration abondante	42	Mince	76	Coléreux
08	Mains tremblantes	43	Gros	77	D'un caractère toujours égal
09	Yeux vairs	44	Blessures ou plaies apparentes	78	Névrosé
10	Toux chronique	45	Strabisme	79	Jaloux
11	Myope	46	Regard perdu dans le vague	80	Brave
12	Voix très grave	47	Mâche toujours quelque chose	81	Lâche
13	Voix très aiguë	48	Sale et débrillé	82	Inconscient
14	Problèmes d'élocution	49	Propre comme un sou neuf	83	Curieux
15	Zozote	50	Nez caractéristique	84	Dit toujours la vérité
16	Bégaie	51	Égoïste	85	Menteur
17	Détache toutes les syllabes	52	Obséqueux	86	Fainéant
18	Parle très fort	53	Somnolent	87	Énergique
19	Parle à voix basse	54	Studieux	88	Pieux
20	Dur de la feuille	55	Observateur	89	Irrévérencieux
21	Tatouage	56	Distract	90	Opinions tranchées (politiques ou morales)
22	Tache de naissance	57	Très critique	91	Maussade
23	Couleur de peau inhabituelle	58	Passionné des arts	92	Cruel
24	Chauve	59	Passionné (pêche, chasse, jeu, animaux, etc.)	93	Langage précieux
25	Cheveux étonnamment longs	60	Collectionneur (livres, trophées, pièces, armes, etc.)	94	Se répète sans cesse
27	Couleur de cheveux inhabituelle	61	Avare	95	Sexiste, raciste, ou autre préjugé similaire
28	Boite	62	Dépensier	96	Fasciné par la magie
29	Bijou distinctif	63	Pessimiste	97	Déteste la magie
30	Porte des vêtements flamboyants ou étranges	64	Optimiste	98	Préfère une classe par rapport aux autres
31	Pas assez habillé	65	Ivrogne	99	Plaisantin
32	Trop habillé	66	Ne boit jamais d'alcool	00	Aucun sens de l'humour (voir #26)
33	Tic nerveux oculaire	67	Maniéré		
34	Ne tient pas en place	68	Impoli		



Illus. de A. Sweet

ur de 2,50

Les aventures sont aux campagnes ce que les rencontres sont aux aventures, à savoir que ce sont les aventures dignes d'intérêt qui font les bonnes campagnes. Créer sa propre campagne est la tâche la plus ardue qui soit proposée au MD, mais c'est aussi la plus passionnante.

Il est important de bien faire la distinction entre la campagne et le monde dans lequel elle se déroule, car ces termes prêtent parfois à confusion. Une campagne comprend une série d'aventures, les PNJ que les personnages rencontrent et les événements annexes qui viennent enrichir la trame de l'aventure. Quand vous proposez aux joueurs des aventures qui permettent à leurs personnages d'acquiescer de l'expérience et, plus simplement, de vivre, vous faites jouer une campagne.

Pour sa part, le monde de campagne est un univers fictif dans lequel se situe l'action (on parle également de monde ou d'univers de jeu). Chaque campagne a besoin d'un monde, mais vous n'êtes pas obligé de le créer de toutes pièces ; vous êtes libre d'utiliser un monde de jeu disponible dans le commerce. Par contre, la campagne que vous faites jouer n'appartient qu'à vous, puisqu'elle est rythmée par vos choix et les options que vous proposez aux joueurs.

La campagne accueille généralement un même ensemble de personnages (voir *Le groupe d'aventuriers*, ci-dessous) sur toute sa durée. Ils constituent le lien entre les aventures. Une campagne est comparable à une suite de romans ou de films, les mêmes personnages surmontant des défis qui ne sont pas toujours en relation avec leurs précédentes péripéties.

CRÉER UNE CAMPAGNE

Pour commencer, toute campagne a besoin d'un monde. Le « monde » est en quelque sorte l'environnement de la campagne. Géographie et individus doivent y demeurer cohérents. Ainsi, Ravensburg se trouve toujours du même côté du fleuve, et les PNJ se souviennent des

personnages dès lors qu'ils les ont déjà rencontrés. Deux possibilités s'offrent à vous :

- Utiliser un univers de campagne vendu dans le commerce. L'avantage de cette méthode, c'est qu'elle impose bien moins de travail que la suivante. Une grande partie du processus de création a déjà été effectuée par les auteurs, même si vous avez la possibilité de n'en utiliser qu'une partie et de remplacer ce qui ne vous plaît pas par vos propres idées. L'inconvénient, c'est justement que ce monde de jeu est disponible dans le commerce, ce qui signifie que vos joueurs ont accès aux mêmes suppléments que vous, avec pour conséquence qu'ils peuvent en connaître autant que vous (voire plus) sur votre univers de campagne ! Si cela se produit, ne les laissez sous aucun prétexte vous dictez ce qui se passe (« Tu te trompes, Ravensburg est gouvernée par une reine... »). Après tout, même si vous utilisez un produit du commerce, c'est de votre monde qu'il s'agit et vous êtes seul maître de sa destinée.

- Créer votre propre univers. Pour de plus amples précisions à ce sujet, reportez-vous à *Création d'un monde*, page 135.

Armé de votre univers de jeu et de votre première aventure, vous pouvez lancer votre campagne. Celle-ci a un but primordial : donner aux joueurs l'impression que leurs personnages évoluent dans un monde réel. Cette sensation de réalisme est vitale, car elle permet aux joueurs de se détacher de l'idée qu'ils pratiquent un jeu et de camper le rôle de l'aventurier qu'ils incarnent avec davantage de conviction. S'ils sont imprégnés de leur personnage, ils réagiront plus vivement à la dernière trahison en date du maléfisant sire Erimbar que s'ils considéraient que sire Erimbar, c'est vous.

Vous saurez que vous êtes sur la bonne voie si vos joueurs vous posent des questions toujours plus précises au sujet du monde des PJ (pas seulement « Qu'y a-t-il de l'autre côté du bois ? », mais « Si les rôdeurs qui gardent la région sont si efficaces, comment les maraudeurs orques peuvent-ils attaquer les villages des environs sans que personne ne les voie jamais arriver ? »). Quand les joueurs posent ce genre de question, ils se mettent à la place de leur personnage. Ne leur répondez jamais « Parce que j'en ai décidé ainsi » ou « Parce que je suis le MD », car cela ne peut que leur rappeler qu'ils prennent part à un jeu (voir *Décourager la logique de jeu*, page 12). Fournissez-leur une réponse satisfaisante, ou demandez-leur ce que leurs personnages comptent faire pour découvrir la solution de l'énigme.

De temps en temps, un joueur remarquera une erreur ou un manque de cohérence dans votre monde. Si vous en fait la remarque, retournez son intervention à votre avantage plutôt que de reconnaître que vous vous êtes trompé. Pour revenir à l'exemple précédent, imaginons que vous ayez oublié la présence des rôdeurs dans la région, mais les joueurs vous l'ont rappelée. Au lieu d'admettre votre erreur, encouragez les personnages à chercher pourquoi les rôdeurs ne font pas leur travail. Nul doute qu'ils seront fiers de leur sens de l'observation s'ils découvrent que le chef des rôdeurs reçoit des pots-de-vin pour ne pas faire quadriller un secteur donné... et votre monde imaginaire ne leur en paraîtra que plus réel.

LE GROUPE D'AVENTURIERS

Il est parfois difficile de réunir tous les personnages. Les joueurs sont tous assis autour de la table, mais il n'en va pas de même des aventuriers. Qu'est-ce qui peut bien faire que des individus si disparates forment un groupe soudé au point de risquer leur vie ensemble ? Il est vital de répondre à cette question, afin que les joueurs n'aient pas l'impression que les compagnons de leur personnage sont juste les PJ des autres joueurs (autrement dit, que seule la présence des joueurs réunit les aventuriers). Une façon de procéder consiste à demander aux joueurs de créer leurs personnages ensemble et de décider comment ils se sont connus. Voici quelques autres suggestions :

Le hasard. Au début de la première aventure, quelqu'un recherche des mercenaires ou des aventuriers, les personnages sont ceux qui répondent à l'appel. Les PJ peuvent également se rencontrer en chemin et découvrir qu'ils se rendent tous au même endroit.

L'histoire commune. Les personnages sont des amis de longue date. Malgré leurs origines différentes, ils se connaissent bien avant le début de l'aventure.

Les amis communs. Les personnages font connaissance par l'entremise d'un ou plusieurs amis communs.

L'intervention extérieure. Les aventuriers sont réunis par une tierce personne (vraisemblablement quelqu'un d'assez éminent pour

leur donner des instructions) et reçoivent l'ordre de travailler ensemble, du moins pour la première aventure.

Le cliché. Les personnages se rencontrent dans une taverne, boivent quelques bières et décident de faire un bout de chemin ensemble.

DÉBUT DE LA CAMPAGNE

Commencez à petite échelle. Placez la première aventure où vous le désirez, transmettez aux joueurs les informations que vous jugez nécessaires et arrangez-vous pour que les personnages apprennent quelques détails sur les environs, mais pas trop. Vous pourrez leur en révéler davantage par la suite, à moins que les aventuriers ne décident d'explorer les alentours. À chaque séance, apprenez-leur en un peu plus sur votre univers de campagne, jusqu'à ce qu'ils aient la sensation d'évoluer dans un monde réel.

Un des grands moments de l'existence d'un MD est celui où les joueurs commencent à parler des lieux et des personnages de la campagne comme s'ils existaient vraiment (« Tu ne t'en tirerais pas ainsi à Faucongris ! », « Je me demande ce que le baron Nosh mijote, ces temps-ci. Il chercherait un apprenti la dernière fois que nous l'avons vu... »). Quand ce genre de commentaires commence à se généraliser, vous pouvez être sûr que vous avez mené votre tâche à bien et que votre campagne existe bel et bien dans l'esprit des joueurs.

DÉVELOPPER LA CAMPAGNE

Une fois votre campagne lancée, son développement demande autant d'efforts que la conception de nouvelles aventures. Notez bien tout ce qui se passe et tout ce que vous dites aux joueurs au sujet de votre univers imaginaire. C'est à partir de cette base qu'il vous faut travailler pour en faire un monde réel, du moins dans l'esprit des joueurs. Faites en sorte que chaque aventure découle de la ou des précédentes et sachez tirer les leçons de ce qui s'est passé jusque-là, en bien comme en mal.

LE CONTEXTE

L'aspect le plus important d'une campagne est le contexte dans lequel les personnages évoluent.

La cohérence. Le meilleur moyen d'éviter les incohérences consiste à prendre de nombreuses notes. Si l'auberge du Sanglier Bleu a une porte qui grince la première fois que les aventuriers y entrent, assurez-vous qu'elle couine toujours quand ils y reviennent (à moins qu'elle n'ait été réparée entre-temps, auquel cas une remarque entendue à la dérobée pourra l'apprendre aux personnages). C'est quand les joueurs commenceront à noter ces détails (ceux qui sont peu importants, comme une porte qui grince, et ceux qui le sont beaucoup plus, comme le nom de la grande prêtresse) que vous pourrez vous dire que le monde que vous avez créé autour des PJ leur semble de plus en plus réel. Rangez vos

OPTION : LA VIE DE TOUS LES JOURS

Au lieu de vous préoccuper du prix des repas, du logement, du remplacement des habits déchirés ou encore des services divers qui n'apparaissent pas sur les tables du Chapitre 7 du *Manuel des joueurs*, vous pouvez demander que chaque personnage verse une somme mensuelle correspondant à son niveau de vie.

Cette somme tient compte de toutes les dépenses quotidiennes, taxes comprises, à l'exception de l'équipement d'aventurier spécifique. C'est aux joueurs de choisir les sommes que dépense leur personnage.

Voici les niveaux de vie possibles, du minimal au plus extravagant :

Minimal. Coût : 2 po par mois. Même quand on est propriétaire de sa maison (ou quand on loge gratuitement chez quelqu'un), quand on se nourrit de l'élevage et du travail de la terre et quand on coud ses propres habits, il reste nécessaire d'effectuer quelques menues dépenses (par exemple, pour acheter une nouvelle paire de chaussures ou du sel, ou encore pour acquitter un droit de passage). Les ouvriers gagnent en moyenne 3 po par mois ; ce style de vie est donc le seul possible s'ils veulent survivre.

Faible. Coût : 5 po par mois. Le personnage ne mange pas grand-chose (à moins qu'il ne chasse ou ne cueille ce dont il a besoin dans

les régions sauvages) et dort où il peut : dans des dortoirs, dans la rue ou dans les bois, à la belle étoile.

Modeste. Coût : 12 po par mois. L'aventurier est tout juste capable de payer sa nourriture et son logement, mais c'est déjà mieux que de vivre dans la rue.

Moyen. Coût : 45 po par mois. Le personnage dort à l'auberge et mange à la taverne tous les jours. Il peut parfois se permettre un petit plaisir, comme un verre de vin avec le repas ou quelques bières sirotées après le dîner.

Élevé. Coût : 100 po par mois. L'aventurier réserve toujours une chambre particulière et mange bien, en buvant du vin à tous les repas. Il ne se prive pas non plus pour ce qui est de sa tenue, et n'hésite pas à acheter ce qui lui plaît.

Extravagant. Coût : 200 po par mois. Le personnage n'achète que ce qui se fait de mieux. Il ne s'arrête que dans les meilleures auberges, mange d'excellents repas, se fournit chez les plus grands tailleurs, donne de grandes fêtes, bref, dépense son argent de la façon la plus ostentatoire qui soit. Il se peut même qu'il possède une grande maison et qu'il emploie plusieurs serviteurs.

notes dans un classeur (ou utilisez systématiquement le même bloc-notes) afin de pouvoir retrouver le moindre détail en cours de séance. Si un joueur vous demande le nom d'une ville dont son personnage vient d'apprendre qu'elle était en état de siège, vous devez pouvoir lui fournir la réponse rapidement.

Le temps qui passe. Notez bien le temps qui passe. Sachez à quelle saison se déroule l'aventure, afin de pouvoir décrire l'évolution du climat. Marquez le passage des jours saints et autres dates d'importance. Une telle pratique vous aidera à vous organiser, tout en vous incitant à développer votre propre calendrier. Là encore, votre monde ne pourra qu'y gagner en crédibilité.

Les événements. Un univers qui stagne n'est pas réaliste ; veillez donc à ce que votre monde change autour des aventuriers. Les pluies incessantes détruisent les récoltes, deux royaumes se déclarent la guerre, la reine donne naissance à une fille, le prix de l'acier monte brusquement suite à la fermeture d'une mine de fer, le peuple commence à gronder, car il ne supporte pas les nouvelles taxes qui lui sont imposées. Dans votre monde de campagne aussi, il se passe des choses chaque jour. Bien sûr, le niveau de technologie n'y est sans doute pas suffisamment avancé pour que les nouvelles se propagent rapidement, mais les aventuriers finiront bien par les apprendre un jour ou l'autre. Tous les événements n'ont pas besoin de mener à une nouvelle aventure ; certains sont juste là pour renforcer la crédibilité de votre univers.

Un environnement réactif. Les actions des personnages doivent avoir une répercussion sur la campagne. Par exemple, s'ils incendient une taverne située en plein centre ville, les autorités les font rechercher pour les interroger, voire pour les condamner (voir *Personnages incontrôlables*, page 135). Quand les aventuriers réalisent des exploits, cela finit par se savoir autour d'eux. Au bout d'un temps, on reconnaît leur nom, ainsi, parfois, que leur visage. Enfin, s'ils chassent le tyran de la ville, les conditions devraient être meilleures la prochaine fois qu'ils reviendront (ou, du moins, elles devraient avoir changé).

SAVOIR BÂTIR SUR LE PASSÉ

Il faut également savoir bâtir sur le passé pour motiver les actes des aventuriers et donner davantage de densité à l'univers de campagne. Prenons l'exemple suivant : les personnages découvrent un lieu idyllique, où ils résident quelque temps. Plus tard, ils apprennent que cet endroit a été envahi et dévasté par des humanoïdes malfaisants. Les aventuriers connaissant déjà le lieu, vous n'aurez aucun mal à les inciter à jouer les redresseurs de torts.

Servez-vous de ce qui s'est déjà produit et préparez ce qui reste à venir. C'est cette façon de faire qui différencie une campagne d'une succession d'aventures sans but. Il existe diverses manières de procéder ; utiliser des personnages récurrents, encourager les PJ à tisser des liens avec des gens extérieurs à l'aventure actuelle, modifier des données connues des PJ, s'en prendre directement à ces derniers par le biais des gens qu'ils connaissent, les préparer à ce qui se passera ensuite.

Les personnages récurrents. Cette catégorie inclut des personnages tels que Johanna la serveuse, présente à la taverne chaque fois que les aventuriers y reviennent, mais elle ne s'arrête pas là. Le mystérieux étranger aperçu dans une auberge de Faucongris refait son apparition sur la route menant au duché d'Urnst, où il révèle son identité et ses intentions. Le malfaisant qui a incité les gobelins à attaquer le village revient en possession d'un puissant objet magique. Le groupe d'aventuriers rencontré dans les catacombes du château de Régalis arrive à point nommé pour aider les PJ à combattre Irkuth le dragon noir. Les personnages récurrents perdent en crédibilité s'ils réapparaissent trop souvent, mais si vous les utilisez judicieusement, ils rendent votre univers plus réaliste et aident les joueurs à se rappeler qu'ils participent à une campagne, en se remémorant ce qui s'est passé.

Les relations dépassant le cadre de l'aventure. Les aventuriers se font un ami du fils de l'aubergiste, avec qui ils échangent quelques blagues chaque fois qu'ils sont de passage en ville. Un personnage nain tombe amoureux d'une princesse azer et finit par l'épouser. Le vieux Kragar, guerrier à la retraite, considère les PJ comme les enfants qu'il n'a jamais eus. Chaque année, les centaures du bois au Calice font un somptueux cadeau

aux héros qui a tué le dragon vert. Ce genre de relations ne peut être que bénéfique pour votre monde, qui y gagne en densité.

La manipulation des faits connus. Le roi des elfes a été remplacé par un usurpateur. Autrefois dangereuses, les routes longeant les rives de la Serpentine sont devenues sûres, grâce à des patrouilles plus fréquentes et à un groupe de puissants PNJ qui ont tué tous les monstres des environs. Modifiez quelques faits que les joueurs croyaient acquis, et nul doute que les aventuriers chercheront à comprendre en quoi ils ont changé.

Les attaques personnelles. Si un personnage se lie d'amitié avec le forgeron du bourg, faites en sorte que le fils de l'artisan soit parmi les gens enlevés par les esclavagistes. Si les PJ aiment se rendre à Ombrechène, assurez-vous que le village se trouve sur la route de l'armée du prêtre sanguinaire. N'ayez pas trop recours à ce stratagème, sans quoi les aventuriers pourraient en venir à ne plus se lier avec personne, de peur de mettre leurs amis en danger. Mais c'est une grande source de motivation si vous savez en faire usage avec parcimonie.

La préparation des aventures à venir. Si vous avez décidé que, plus tard dans la campagne, les trolls sortiront de leurs cavernes pour attaquer les Cités profondes des nains, faites en sorte que les personnages entendent parler des Cités profondes ou, mieux encore, permettent leur visite lors d'une aventure, bien avant que les trolls ne constituent une menace. De cette manière, ils se sentiront bien plus impliqués, quand viendra le moment de défendre leurs amis nains. Une fois encore, en permettant aux joueurs d'avoir une idée de ce qui va se passer, vous vous assurez que votre campagne forme bien un tout.

Les présages. Si le kobold capturé révèle aux personnages que les trolls ont un nouveau roi et si les amis gnomes et nains des PJ leur indiquent que davantage de trolls ont été aperçus dans la région, nos héros ne seront pas surpris d'apprendre que les Cités Profondes sont en danger. Ils pourraient même chercher à se renseigner par eux-mêmes sur la présence des trolls dans la région, sans que vous ayez besoin de leur proposer l'aventure.

LES PERSONNAGES ET LE MONDE QUI LES ENTOURE

Les aventuriers vivent dans un monde en constante évolution. Voici quelques données concernant les classes de personnage et la place qu'elles occupent dans le monde.

PJ ET PNJ

Les PNJ détaillés dans le Chapitre 4 montrent bien la différence entre les PJ et le reste du monde : les aventuriers sont parmi les individus qui ont le plus grand potentiel. Les variations possibles au niveau des valeurs de caractéristiques (qui vont de 3 à 18 sans ajustement) sont la preuve flagrante que tous les gens ne sont pas égaux.

Mais ce qui sépare les personnages du commun des mortels, c'est l'entraînement. C'est lui qui fait la différence entre un adepte et un magicien, entre un homme d'armes et un guerrier. Même s'il a d'excellentes caractéristiques, un PNJ sera condamné à rester homme d'armes tant qu'il n'aura pas reçu la formation lui permettant de passer guerrier. Il saura se battre, mais sans montrer les aptitudes martiales d'un guerrier digne de ce nom. Si jamais il recevait l'entraînement nécessaire, il pourrait passer guerrier en se bécassant.

Mais il est évident que l'entraînement ne fait pas tout. Malgré la meilleure volonté du monde, un individu ayant 6 en Intelligence ne sera jamais magicien, car son intellect limité ne lui permet pas de lancer le moindre sort. Cela étant, quiconque possède les caractéristiques requises et reçoit l'entraînement nécessaire peut théoriquement suivre la carrière de son choix.

LE RÔLE DES CLASSES AU SEIN DE LA SOCIÉTÉ

Les personnages doivent savoir comment ils s'intègrent au sein du monde qui les entoure, surtout quand leur niveau commence à devenir important. La partie qui suit devrait vous aider à définir la classe de tel ou tel PNJ, comment les classes se répartissent dans le monde de campagne, quel est le rôle des PJ, et à quoi ces derniers peuvent aspirer. Bien évidemment, chaque joueur est en droit de nourrir des ambitions

précises pour son personnage, et les descriptions qui suivent ne sont là que pour vous donner des idées.

Barbare. Les barbares n'ont pas leur place dans les sociétés civilisées, et cela leur convient parfaitement. Dans leur société tribale, ils sont chasseurs, combattants ou chefs de guerre, mais dans le monde civilisé, ils ne peuvent guère espérer mieux que rejoindre un groupe de guerriers et fonctionner comme tel. Souvent, les guerriers des sociétés évoluées refusent de suivre un barbare, à moins que ce dernier n'ait fait la preuve qu'il était digne d'être leur chef. Les barbares célèbres aspirent souvent à rassembler ceux qui pensent comme eux et à fonder leur propre tribu, voire leur propre royaume.

Barde. Les bardes sont des amuseurs publics travaillant seuls ou dans le cadre de troupes musicales. Certains cherchent à devenir le troubadour d'un noble. Ils fondent parfois des écoles dans lesquelles ils se rassemblent. Quand ces établissements ont à leur tête un barde reconnu, ils deviennent souvent une référence en matière d'éducation, tout en faisant office de guilde plus ou moins officielle où les bardes peuvent trouver assistance et formation.

Druide. Les druides sont souvent des solitaires. Ils s'exilent loin de la civilisation, dans des bosquets sacrés ou des lieux qu'ils se sont appropriés et qu'ils défendent seuls ou avec l'aide de rôdeurs. Il arrive qu'ils constituent de petits groupes mais, généralement, les liens qui les unissent sont tout sauf étroits. Les rares exceptions à cette règle se produisent quand une raison commune justifie leur rapprochement. Parfois, des créatures telles que les satyres, centaures et autres fées se joignent à une telle assemblée.

Tous les druides sont affiliés à la grande société des druides, qui s'étend aux quatre coins du monde connu, même si cela ne veut pas dire grand-chose : cette organisation est si abstraite qu'elle n'a aucun impact, ou presque, sur les actions de chaque druide.

Les druides aident les petites communautés rurales, qui bénéficient grandement de leur sagesse et de leurs pouvoirs magiques. Il arrive même qu'on les retrouve à leur tête.

Ensorcelleur. Le commun des mortels est incapable de faire la différence entre un ensorcelleur et un magicien. Il est vrai que ces deux classes remplissent souvent le même rôle au sein de la société, bien que, n'ayant nul besoin d'effectuer des recherches, les ensorceleurs n'intègrent que très rarement les guildes de magiciens. Dans l'ensemble, les ensorceleurs sont plus solitaires. Ils vivent fréquemment en marge de la société, en compagnie de créatures ou d'individus que la plupart des gens qualifieraient de monstres.

Certains ensorceleurs hors norme apprécient la vie militaire et s'y adaptent mieux encore que les magiciens. Il faut dire que les ensorceleurs qui se concentrent sur les sorts destructeurs sont souvent plus redoutables que les magiciens, et qu'ils savent généralement mieux se battre que ces derniers. À haut niveau, les deux classes ont souvent les mêmes aspirations. Mais, malgré leurs similitudes évidentes, leur approche radicalement différente de la magie fait qu'ils sont plus fréquemment en opposition qu'en harmonie.

Guerrier. Les guerriers sont souvent mercenaires ou officiers dans le cadre d'une armée régulière. Le représentant de la loi chargé d'une petite ville est parfois un guerrier. Pour leur part, soldats et gardes sont plus généralement des hommes d'armes (voir page 109).

Certains guerriers sont des solitaires dans l'âme, tandis que d'autres se regroupent en sociétés, par besoin de camaraderie, pour mieux s'entraîner ou pour trouver du travail (dans ce cas, ils se font engager comme gardes du corps, compagnies de mercenaires, etc.). Ces sociétés sont généralement fondées par des guerriers de haut niveau, à la renommée établie. Un guerrier issu du peuple peut espérer devenir le champion d'un noble, mais ceux qui ont des rêves de grandeur aspirent à gagner leur propre titre de noblesse et à se voir octroyer les terres qui vont avec.

Magicien. Les magiciens peuvent remplir de nombreux rôles au sein de la société. Ceux qui louent leurs services sont très utiles aux armées qui les emploient (certaines engagent des unités entières de magiciens pour pulvériser l'adversaire, protéger leurs troupes, détruire les murs des châteaux ennemis, etc.). D'autres peuvent être payés par leur communauté pour la défendre en cas de danger, et même pour lutter contre les menus tracés (en faisant disparaître la vermine, en réparant

une digue menaçant de céder, ou encore en prédisant l'avenir). Les magiciens peuvent également ouvrir une boutique et vendre les objets magiques qu'ils fabriquent ou monnayer leurs sorts. Certains aspirent à servir un seigneur en tant que conseiller, d'autres à diriger leur propre territoire. Il arrive qu'ils soient craints par le peuple, mais le plus souvent ils comptent au rang des notables de leur communauté.

Les magiciens se regroupent parfois dans le cadre de guildes, sociétés ou ordres pour mettre leurs recherches en commun et vivre au contact de ceux qui comprennent que l'on puisse être perpétuellement fasciné par la magie. Seuls les plus puissants et les plus célèbres acquièrent la réputation nécessaire pour ouvrir un établissement permanent, comme une école de magie. Là où elles existent, les guildes de magiciens déterminent si sorts et objets magiques sont à vendre, tout en fixant leur prix.

Moine. La tradition monastique a vu le jour dans un pays lointain, mais elle est aujourd'hui si répandue que la plupart des gens peuvent choisir la voie de la spiritualité et aller apprendre les arts martiaux dans le monastère le plus proche. Dans les grandes villes, les moines suivent leur enseignement dans le cadre d'académies. Ils servent souvent le monastère ou l'académie dont ils sont issus, même s'il arrive parfois qu'ils en rejoignent un autre. Un moine de haut niveau ayant acquis une réputation flatteuse peut même espérer fonder son propre monastère ou sa propre académie.

Il est extrêmement rare que les moines trouvent une place au sein de la société. Ceux qui y arrivent deviennent généralement chefs spirituels, officiers ou représentants de la loi. Que ce soit dans le cadre d'une armée ou des forces de la loi, une unité de moines serait à considérer avec le plus grand respect.

Paladin. Les paladins sont de preux chevaliers œuvrant pour leur Église ou dans le cadre d'un ordre. Entrer dans un ordre est souvent très difficile et, une fois membres, les paladins doivent respecter un code de conduite extrêmement strict. Ces ordres accueillent parfois d'autres membres, auquel cas les rôdeurs et guerriers d'alignement bon sont les candidats préférés. Aucune organisation de paladins n'existe longtemps sans le soutien, le conseil ou l'autorité suprême d'un prêtre.

Les paladins peuvent servir dans l'armée d'un noble soutenu par leur religion, à moins qu'ils ne fassent partie d'un ordre militaire plus ou moins autonome au sein de leur Église. Un paladin de haut niveau peut vouloir diriger son propre territoire (afin de faire bénéficier de sa bienveillance à tous ses sujets), bâtir un temple à la gloire de son dieu là où il n'en existe pas, ou encore entrer au service d'un grand prêtre ou d'un noble qui s'en montre digne. Ceux qui remplissent un tel rôle sont souvent appelés justiciers, afin de bien montrer qu'ils sont chargés de faire respecter la justice telle qu'elle est décrétée par l'Église.

Prêtre. La plupart des prêtres font partie d'une religion organisée répondant à une hiérarchie très stricte au sein de laquelle chaque membre a sa place. Certains prêtres sont des agents indépendants, tandis que les autres exécutent les ordres qu'ils reçoivent de leurs supérieurs. Les prêtres peuvent être intégrés à l'armée personnelle d'un seigneur soutenu par leur religion, ou à un ordre militaire plus ou moins autonome au sein de leur Église. Les prêtres de haut niveau peuvent espérer se voir un jour confier la responsabilité d'un temple. Certains deviennent conseillers de l'autorité séculière ou en viennent même à diriger leur communauté quand celle-ci est suffisamment croyante. Les prêtres agissent souvent de concert avec les paladins, et la plupart des ordres de chevaliers accueillent un ou plusieurs prêtres en leur sein.

Rôdeur. Les rôdeurs aiment vivre seuls et parcourir les contrées sauvages. Quand ils aspirent à devenir chefs, c'est souvent pour prendre la tête d'une petite communauté des terres frontalières. Certains constituent des groupes secrets et très liés, qui surveillent ce qui se passe dans leur région et se réunissent pour échanger les informations dont ils disposent. Cela leur permet généralement d'avoir une excellente idée de ce qui se prépare à grande échelle. Les rôdeurs de haut niveau aspirent à fonder leur propre groupe ou à bâtir une communauté au beau milieu des terres sauvages.

Rôdeurs et druides œuvrent souvent de concert, à tel point qu'ils partagent les mêmes informateurs. Parfois, une communauté de druides inclut un ou deux rôdeurs, et vice versa.

Roublard. Les roublards peuvent s'engager dans l'armée en qualité d'éclaireurs ou d'espions. Certains travaillent également en tant qu'agents de divers temples ou experts en tout genre aux ordres de la noblesse, fonction qu'ils doivent à la grande diversité de leurs talents.

Mais, le plus souvent, ils se réunissent en guilde pratiquant ce qui reste leur grande spécialité : le vol. Les guildes de voleurs sont extrêmement nombreuses. Plus une ville est importante, plus les chances d'y trouver une telle organisation sont grandes. Parfois, la guilde est détestée par le peuple et les représentants de la loi, mais il arrive aussi qu'elle soit tolérée ou même acceptée, du moment qu'elle consent à appliquer certaines règles de savoir-vivre. Bien évidemment, cette acceptation s'obtient souvent par de généreux pots-de-vin versés aux autorités.

GUILDES ET ORGANISATIONS

Comme indiqué dans plusieurs des descriptions précédentes, les personnages se réunissent souvent avec d'autres membres de leur classe. Parfois, c'est le meilleur moyen de conserver leur place au sein de la société ou de se faire des amis partageant les mêmes intérêts, mais il arrive aussi que la loi ou les pressions diverses rendent une telle affiliation incontournable. Par exemple, les magiciens de la ville de Dyves ont tout intérêt à se faire enregistrer auprès de l'Ordre des Mages, sans quoi ils s'exposent à une vengeance expéditive s'ils viennent à faire usage de leur magie sans l'accord de cette organisation. Les guildes de voleurs sont elles aussi connues pour leur déplaisir à voir des roublards non affiliés opérer sur leur territoire... et pour la diligence de leur réaction. Les guildes peuvent s'avérer très bénéfiques pour leurs membres (voir ci-dessous), mais elles peuvent aussi être le moyen, pour un individu ou une organisation extérieure, de contrôler les personnages d'une classe donnée. Par exemple, une ville peut exiger que tous les bardes chantant entre ses murs se fassent au préalable enregistrer auprès de la guilde locale, ce qui permet de mieux contrôler et réprimer les ballades satiriques égratignant les instances dirigeantes.

L'appartenance à une guilde s'accompagne souvent d'obligations et d'un serment d'allégeance. La sévérité des conditions d'acceptation est basée sur les bénéfices que les membres peuvent espérer tirer de leur organisation. Quelques exemples de bénéfices tangibles :

- Entraînement
- Équipement disponible (parfois à prix réduit)
- Logement
- Renseignements
- Offres d'emploi
- Contacts intéressants
- Avantages légaux (les membres peuvent faire des choses interdites aux autres personnes)
- Protection

Il est extrêmement intéressant de rejoindre une guilde pour bénéficier de l'assistance qu'elle peut fournir en matière d'entraînement. Si vous appliquez cette règle, la guilde offre un entraînement à coût réduit. Tous les membres sont assurés de trouver un mentor ou professeur quand ils en ont besoin. La plupart du temps, l'entraînement prodigué est gratuit mais, dans ce cas, la guilde demande une cotisation annuelle de 1.000 po ou plus à tous ses membres. Quand l'entraînement est payant, le coût est divisé par deux par rapport au prix normal, mais la cotisation annuelle tombe à 50 po.

Toutes les organisations ne sont pas nécessairement basées sur la classe de leurs adhérents. Par exemple, les Défenseurs de la Vérité acceptent les représentants de toutes les classes (même les roublards), pour peu qu'ils soient prêts à défendre les droits du peuple au sein de leur communauté. De la même manière, la Griffe noire est une secte de moines, guerriers, roublards et ensorceleurs maléfiques qui cherche à renverser le monarque pour s'emparer du royaume.

LA GUERRE ET AUTRES CALAMITÉS

Au fil de la campagne, la région dans laquelle les personnages évoluent, mais aussi leur monde et, pourquoi pas, leur plan, risquent d'être secoués par de terribles événements, dont la guerre est la plus fréquente.

Un conflit prolongé peut constituer une toile de fond pour la campagne, mais il peut également vous permettre de concevoir de nombreuses aventures répondant aux impératifs du moment (une ville en état de siège a besoin de nourriture, une épidémie de peste ravage le royaume, on recherche des gardes pour escorter une cargaison d'armes, etc.). Les personnages peuvent même se retrouver directement mêlés aux affrontements s'ils rejoignent l'un des deux camps, en qualité d'officiers, d'espions ou d'unités d'élite.

En temps de guerre, les autorités peuvent limiter la vente de certaines marchandises (armes, nourriture, chevaux, métaux précieux, etc.), voire les réquisitionner en cas d'urgence. Les hommes en état de combattre peuvent être recrutés par conscription. Les aventuriers seront peut-être incapables de se procurer l'équipement dont ils ont besoin et, dans le pire des cas, ils peuvent même se retrouver enrôlés de force !

LES INVASIONS À D&D

Une guerre se déroulant dans un monde fantastique est semblable à celles qui ont lieu dans le monde réel, si ce n'est que certains facteurs tels que la magie ou la présence de monstres et de héros modifient sensiblement la composition et l'utilisation des armées. À D&D, une armée d'invasion est généralement constituée de trois éléments distincts : l'armée proprement dite, les monstres et les unités d'élite.

L'armée. En cas d'invasion majeure, l'armée attaquante est principalement composée de conscrits utilisés comme fantassins ou unités réduites dépêchées vers l'avant et chargées de harceler l'ennemi (l'équivalent des tirailleurs modernes). Les soldats professionnels, mieux entraînés et mieux équipés, jouent un rôle de soutien ; ils constituent l'infanterie régulière et les unités d'archers. Les chevaliers, la cavalerie et les unités composées de magiciens, d'ensorceleurs et/ou de prêtres remplissent un rôle spécialisé.

Conscrits typiques. Les conscrits sont des gens du peuple de niveau 1, équipés d'une armure matelassée, d'un bouclier en bois ■ d'une demi-pique. Même si la première blessure ne les tue pas, ils ont tendance à s'effondrer au moindre coup et à faire le mort jusqu'au terme du combat. Les conscrits obéissent mal aux ordres et risquent de fuir en désordre si la bataille semble perdue.

Soldats typiques. La plupart des soldats sont des hommes d'armes de niveau 1, équipés d'une armure de cuir cloutée, d'une arme de guerre de taille ■ ou M (l'épée longue par défaut) et d'un bouclier en bois ou d'un arc long. Il s'agit de soldats professionnels ou de conscrits venus de contrées dans lesquelles les combats sont fréquents. Ils sont mieux entraînés que les précédents et ont davantage de chances de tenir leur poste et d'obéir aux ordres.

Soldats montés typiques. Les soldats montés sont des hommes d'armes de niveau 1, équipés d'une armure d'écailles, d'une lance d'arçon légère, d'un bouclier en bois et d'une arme de guerre de taille M (l'épée longue par défaut). Il s'agit systématiquement de soldats professionnels ; ils sont parmi les combattants les mieux entraînés qui soient au cœur d'une bataille.

Chevaliers ■ lanceurs de sorts. Les guerriers sont rares lors des combats rangés. Quand on en trouve, ils sont souvent revêtus d'une cotte de mailles ou d'une cuirasse et jouent le rôle d'officiers ou de chevaliers (même s'ils ne possèdent pas nécessairement ce titre). Magiciens, prêtres ■ ensorceleurs sont tout aussi peu fréquents, bien que leur puissance de feu soit très appréciée. Les armées bien financées et bien organisées essayent d'avoir une petite unité de lanceurs de sorts de bas niveau, mais armés de baguettes et autres objets magiques leur permettant de faire usage de magie à répétition. D'autres préfèrent placer un jeteur de sorts au sein de chaque unité, en le chargeant de protéger ses compagnons et de les aider avec ses pouvoirs. Les prêtres sont particulièrement appréciés, car ils sont également capables de se battre au corps à corps et de soigner les blessés. En fait, une petite unité de prêtres équipés de baguettes de soins légers constitue une excellente seconde vague quand le gros de la troupe a besoin de soins et de renforts.

Les monstres. Cavaliers aériens montés sur des griffons ou des hippogriffes, mais aussi monstres et animaux charmés ou convoqués se retrouvent parfois sur le champ de bataille. Des lanciers montés sur des éléphants peuvent ainsi se retrouver opposés à des gobelins montés sur des worgs ou des orques montés sur des tigres sanguinaires. Et des

dragons peuvent décrire des cercles funestes au-dessus de la mêlée, ne descendant que pour décimer une ou plusieurs unités d'un seul souffle.

Les unités d'élite. Les personnages supérieurs au niveau 1 peuvent servir leur camp de multiples façons. Comme mentionné ci-dessus, ils peuvent jouer le rôle de chevaliers ou de lanceurs de sorts intégrés au gros de la troupe, mais il est également possible qu'on leur demande de constituer des unités d'élite (semblables à des groupes d'aventuriers) chargées d'accomplir des missions spéciales : éliminer les officiers adverses, venir à bout d'un point de résistance particulièrement tenace, tuer les monstres charmes ou encore vaincre les unités d'élite du camp opposé. Elles peuvent également recevoir l'ordre de s'enfoncer derrière les lignes ennemies afin de tuer le chef des armées adverses, de détruire un entrepôt, de voler les plans de la prochaine offensive, d'affaiblir les défenses d'une place forte, etc. Cela permet d'impliquer les personnages dans le conflit sans avoir à faire jouer de grandes batailles (même si celles-ci peuvent s'avérer très amusantes, elles conservent tout leur intérêt si les aventuriers sont juste conscients de leur déroulement ; ils n'ont pas besoin d'y prendre part activement).

LES AUTRES CALAMITÉS

Après la guerre, les plus grands désastres sont les tremblements de terre, les violentes tempêtes, les épidémies et la famine. Ils affaiblissent le pays aussi sûrement qu'un conflit armé (et bien plus rapidement, dans la plupart des cas). Ils présentent aussi des occasions aux personnages désireux de venir en aide à ceux qui souffrent.

CONSIDÉRATIONS ANNEXES

Les autres facteurs liés à la campagne concernent l'arrivée de nouveaux joueurs, les éventuels changements d'alignement, la transition qui s'effectue quand les personnages atteignent un niveau élevé, la façon de gérer leur puissance croissante.

L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX JOUEURS

Les joueurs vont ■ viennent. Quand un nouveau participant se joint à votre groupe, faites la moyenne des niveaux des PJ existants et permettez au nouveau venu de créer un personnage de même niveau. L'unique exception à cette règle concerne les joueurs qui ne connaissent pas D&D. Dans ce cas, il est plus facile de commencer avec un personnage de niveau 1.

Intégrer un nouveau membre au groupe est semblable au fait de réunir les aventuriers en début de campagne, mais cela peut s'avérer délicat en cours d'aventure. Voici quelques suggestions :

- Le nouveau personnage est un ami ou un parent de l'un des membres du groupe.
- Il est prisonnier des adversaires du groupe. Quand les PJ le libèrent, il se joint à eux.
- Il faisait partie d'un autre groupe d'aventuriers, dont il est l'unique survivant.
- Il a été envoyé là pour des raisons n'ayant rien à voir avec l'aventure en cours (et qui pourront éventuellement conduire à une autre aventure) et se joint aux personnages, fût de l'adage selon lequel l'union fait la force.

LES OBJECTIFS PERSONNELS DES AVENTURIERS

Au bout de quelques parties, chaque joueur devrait, de lui-même, choisir un ou plusieurs objectifs personnels pour son personnage. En voici quelques exemples : être accepté dans une guilde donnée, fonder sa propre église, bâtir une forteresse, démarrer une affaire, obtenir un objet magique particulier, devenir suffisamment puissant pour s'attaquer aux créatures qui menacent sa ville natale, retrouver un frère disparu depuis longtemps, ou encore l'adversaire qui a échappé au groupe il y a quelques aventures de cela. N'obligez pas les joueurs à choisir de tels objectifs pour leur personnage, mais soyez prêt à concevoir les aventures appropriées si certains décident de le faire. Les objectifs ne doivent pas être faciles à réaliser, mais tout aventurier devrait avoir au moins une occasion de remplir ceux qu'il s'est fixés, à condition qu'ils soient réalistes.

LES CHANGEMENTS D'ALIGNEMENT

Tout le monde a le droit de changer d'avis. L'alignement n'est pas un choix définitif, sauf dans le cas de certaines classes comme le paladin ou le prêtre. Les aventuriers disposent de leur libre arbitre, et il arrive que leurs actes impliquent un changement d'alignement. Si cela se produit, voici deux suggestions pour gérer la transition :

- Un joueur crée un roublard du nom de Garrett. Il décide que son PJ est neutre bon et le note sur sa feuille de personnage. Mais, dès la deuxième séance, il est manifeste que Garrett n'est pas joué comme un aventurier neutre bon : il aime voler les gens (même s'il ne s'en prend pas à ses amis) et se moque bien de leur venir en aide ou de combattre les forces du Mal. Garrett est donc plutôt neutre et le joueur s'est trompé (tout simplement, car il n'avait pas encore décidé comment il souhaitait jouer son personnage quand il a choisi son alignement). Dans ces conditions, le MD demande simplement au joueur de modifier l'alignement de Garrett, qui devient neutre sans autre forme de procès.
- Un PNJ voyageant en compagnie des aventuriers est chaotique mauvais, mais il se fait passer pour leur ami (il est chargé de les espionner et de les empêcher de mener leurs plans à bien). Il a toujours été méchant, car vivant au contact d'individus plus malfaisants les uns que les autres. Mais, en combattant au côté des personnages, il voit combien ils s'entraident et en vient à envier la camaraderie qui les unit. Enfin, il assiste au sacrifice du paladin du groupe, lequel fait don de sa vie pour sauver ses compagnons et toute une ville, qu'un ensorceleur maléfique cherchait à détruire. Tout le monde est ému par ce sacrifice, y compris le PNJ, et la ville entière se rassemble pour consacrer une grande fête à la mémoire du héros défunt. Les convictions du PNJ sont tellement ébranlées qu'il en vient à se repentir et à renier sa mission. Il devient chaotique neutre et a de bonnes chances de passer un jour chaotique bon, surtout s'il reste au contact du groupe. Si les personnages ne s'étaient pas comportés de la sorte, le PNJ ne se serait peut-être jamais repenti. Et si les PJ le livrent aux forces de l'ordre en découvrant son passé, il n'est pas impossible qu'il redevienne maléfique.

La plupart des personnages ne subissent aucun désavantage en termes de jeu quand ils changent d'alignement, mais vous devez garder certains points à l'esprit :

C'est vous qui décidez. C'est à vous de choisir quand un aventurier change d'alignement, pas aux joueurs. Si l'un d'eux vous dit : « Mon personnage neutre bon devient chaotique bon », n'hésitez pas à lui répondre : « Prouve-le moi ». Ce sont les actes d'un PJ qui déterminent son alignement, pas les choix du joueur qui l'incarne.

Tout changement d'alignement est progressif. Les changements d'alignement s'effectuent lentement et graduellement. En règle générale, l'alignement change d'un cran à chaque fois. Un aventurier peut donc passer par plusieurs alignements de transition avant d'atteindre celui qui l'intéresse désormais (par exemple, un PJ loyal mauvais désirant devenir neutre bon commencera par passer loyal neutre).

Les changements demandent du temps. Les changements d'alignement demandent toujours beaucoup de temps. Il est hors de question qu'un aventurier devienne subitement mauvais pour pouvoir utiliser un artefact réservé aux individus malfaisants, puis qu'il reprenne tout aussi brusquement son alignement d'origine. L'alignement n'est pas un manteau que l'on peut ôter ou enfiler à sa guise. Exigez un minimum d'une semaine de temps de jeu pour tout changement d'alignement.

L'indécision est synonyme de neutralité. Les personnages incapables de se décider devraient être neutres. Si un PJ change d'alignement à plusieurs reprises au cours de la campagne, c'est qu'il lui est impossible de faire un choix entre les différentes éthiques proposées. Conclusion, il est neutre.

Les exceptions. Il existe bien évidemment des exceptions à toutes les « règles » précédentes. Par exemple, il est possible que le pire meurtrier neutre mauvais qui soit décide brutalement de changer de vie et devienne neutre bon (même si une telle remise en cause n'a que très peu de chances de se produire).

LA TRANSITION ENTRE BAS ET HAUTS NIVEAUX

Pour les joueurs comme pour le MD, l'un des aspects les plus amusants et les plus intéressants de la campagne est la progression des person-

nages, qui les fait partir du niveau 1 et leur permet de connaître les bas niveaux (2-5), les niveaux intermédiaires (6-11) et les hauts niveaux (12-15), avant de les amener aux très hauts niveaux (16-20). Vous devez avoir conscience qu'une aventure de haut niveau n'a que peu de choses à voir avec une aventure de bas niveau. À bas niveau, il est parfois complexe de garder les personnages en vie ; à haut niveau, il devient difficile de leur faire du mal. Même si vous devez autant que possible être impartial, veillez à ce que les adversaires que vous leur opposez en début de campagne ne soient pas trop puissants pour eux. Par contre, à haut niveau, cessez de retenir vos coups : à ce stade de leur carrière d'aventuriers, les personnages disposent des ressources nécessaires pour survivre à n'importe quoi, ou presque.

À bas niveau

- Les points suivants s'appliquent au cours des premiers niveaux :
- Les personnages meurent aisément : ils ont peu de points de vie, leur CA est assez faible et ils doivent obtenir des jets de dé élevés pour réussir leurs jets de sauvegarde.
 - Ils ne peuvent enchaîner que deux ou trois rencontres avant d'avoir besoin de se reposer et de récupérer leurs sorts.
 - Ils ne devraient pas trop s'éloigner des régions civilisées.
 - Ils ne peuvent compter sur rien. Par exemple, même si le prêtre du groupe prépare un sort précis, rien ne dit qu'il l'aura encore en mémoire quand il en aura vraiment besoin (peut-être aura-t-il été obligé de le lancer avant). Leurs sorts ont une durée restreinte et leurs ressources sont limitées.

À haut niveau

- Les points suivants deviennent de plus en plus vrais à mesure que les aventuriers gagnent des niveaux :
- Ils sont extrêmement résistants : nombreux points de vie, CA élevée et excellents bonus aux jets de sauvegarde.
 - Ils peuvent survivre à de nombreuses rencontres, voire effectuer une aventure entière, sans avoir besoin de se reposer.
 - Ils peuvent fonctionner en autarcie : ils sont capables d'obtenir leur nourriture par des sorts, de fabriquer les objets magiques dont ils ont besoin et de se soigner. Ils peuvent même ramener leurs compagnons défunts à la vie.
 - Ils peuvent tout faire, ou presque, pour peu qu'on leur en laisse le temps. Même si le magicien du groupe ne connaît pas le sort désintégration et s'il n'existe théoriquement aucun autre moyen pour franchir la barrière qui se dresse devant les PJ, vous pouvez parier qu'ils y parviendront tout de même (soit ils obtiendront le sort par un autre moyen, soit ils utiliseront leurs nombreuses ressources pour parvenir à un résultat identique). À très haut niveau, vous pouvez virtuellement leur opposer n'importe quel type d'adversaire. Tout ce qui fait la force des personnages (facultés de déplacement, résistance aux coups, dégâts infligés, sorts, possibilités d'influencer les autres ou d'obtenir des renseignements, faculté d'adaptation au milieu et aux événements, etc.) augmente avec le niveau.

LA PUISSANCE DES PERSONNAGES

Au fur et à mesure que la campagne progresse, les aventuriers deviennent de plus en plus puissants, grâce aux niveaux gagnés, aux objets magiques obtenus et aux retombées auxquelles ils peuvent prétendre en termes de réputation. Dans le même temps, veillez à leur proposer des adversaires toujours plus dangereux et des objectifs toujours plus difficiles à réaliser. Vous devez également surveiller les personnages, afin qu'ils ne deviennent pas incontrôlables. Certes, ils peuvent se comporter comme ils l'entendent, mais seulement tant qu'ils ne mettent pas votre campagne en péril. Lorsque cela se produit, c'est à vous d'intervenir (voir *Garantir l'équilibre du jeu*, page 13).

Les possessions matérielles

Un des meilleurs moyens de contrôler la puissance des personnages consiste à maîtriser leurs richesses et leurs objets magiques en vous montrant très strict. La Table 5-1 indique la valeur idéale des possessions matérielles d'un personnage à un niveau donné (les totaux indiqués ont

été calculés en fonction du nombre de points d'expérience nécessaires pour parvenir au niveau correspondant). Cela permet de calculer au plus juste les trésors que vous offrez aux aventuriers. Toutes les aventures publiées pour la 3^e édition de D&D appliquent cette règle. Par exemple, aucune aventure conçue pour des personnages de niveau 7 ne part du principe que le groupe possède un objet magique valant au moins 20 000 po.

TABLE 5-1 : POSSESSIONS MATÉRIELLES DES PERSONNAGES EN FONCTION DU NIVEAU

Niveau global	Possessions	Niveau global	Possessions
2	900 po	12	88 000 po
3	2 700 po	13	110 000 po
4	5 400 po	14	150 000 po
5	9 000 po	15	200 000 po
6	13 000 po	16	260 000 po
7	19 000 po	17	340 000 po
8	27 000 po	18	440 000 po
9	36 000 po	19	580 000 po
10	49 000 po	20	760 000 po
11	66 000 po		

Personnages incontrôlables

C'est bien connu, le pouvoir corrompt, et certains personnages peuvent devenir arrogants à haut niveau et ne plus éprouver que mépris pour le reste de la population. Par exemple, un guerrier de niveau 10 peut ne plus éprouver le moindre respect pour son duc, maintenant qu'il se sait capable de vaincre n'importe lequel des gardes de ce dernier, et un magicien peut se sentir si invincible qu'il lui prenne subitement l'envie de lancer des boules de feu en pleine ville. Les aventuriers ont bien évidemment le droit de se servir des pouvoirs qu'ils acquièrent en gagnant des niveaux (sinon à quoi servirait de les gagner ?), mais cela ne signifie pas qu'ils peuvent n'en faire qu'à leur tête. Les joueurs feraient bien de ne jamais oublier une vérité incontournable : il y a toujours plus fort que soi. Faites en sorte que, bien que puissants, les aventuriers ne soient pas uniques dans votre monde de campagne. Les institutions en place ont déjà eu affaire à des individus plus puissants que les PJ, et elles ont manifestement réussi à les museler ou à les éliminer. Peut-être le duc a-t-il la possibilité de faire appel à son ancien capitaine de la garde, aujourd'hui à la retraite, quand un combattant devient incontrôlable. Et le capitaine chargé de la sécurité de la cité a sans doute un sceptre d'annulation ou un parchemin de zone d'antimagie pour se charger des lanceurs de sorts troublant l'ordre public. Quoi qu'il en soit, certains PNJ sont toujours prêts à faire face au danger que les personnages pourraient un jour poser. Plus tôt vos joueurs le comprendront et moins ils s'exposeront aux mauvaises surprises.

CRÉATION D'UN MONDE

Peut-être aurez-vous envie de créer votre propre monde. C'est là une tâche passionnante, mais vous devez avoir conscience qu'elle vous demandera beaucoup de temps. Une fois que vous avez décidé de créer votre propre univers de campagne, plusieurs choix s'offrent à vous. Souhaitez-vous vous inspirer du monde réel et de son histoire, ou au contraire partir sur des bases radicalement différentes ? Devez-vous ou non faire référence à vos œuvres favorites en matière de médiéval fantastique ? Les lois de la physique telles que nous les connaissons s'appliquent-elles dans votre univers, ou bien votre monde est-il plat et recouvert d'un dôme étoilé ? Préférez-vous utiliser les classes et races détaillées dans le Manuel des Joueurs, ou en créer d'autres ? Ces questions sont de nature à en décourager plus d'un, mais elles proposent également un défi passionnant à qui souhaite laisser libre cours à son imagination. Alors, par où débuter ? Il existe deux façons de procéder : Du plus petit au plus grand. Commencez par une petite zone et développez-la en l'élargissant au fur et à mesure. Concentrez-vous d'abord sur un village ou une petite ville, en plaçant de préférence un donjon ou autre lieu d'aventure à proximité. Développez votre monde

lentement, et seulement lorsque cela est nécessaire. Quand vous jugez que les personnages sont prêts à quitter la région (ce qui peut prendre une bonne dizaine de séances, selon le rythme de la partie), créez les environs dans toutes les directions afin de ne pas être pris au dépourvu par le choix de vos joueurs. Au bout du compte, vous en arriverez à donner naissance à un royaume entier, alors que vous êtes parti d'une localité de taille modeste. Attaquez-vous désormais aux pays voisins, en réfléchissant à la situation politique dans cette région du monde. Prenez des notes détaillées, et ne les égarez pas (il serait par exemple embarrassant d'oublier de créer le pays voisin alors que des rumeurs ont appris aux personnages que leur royaume s'apprêtait à lui déclarer la guerre).

L'avantage de cette méthode est qu'elle permet de démarrer avec un minimum d'efforts. Créez une région peu étendue, ajoutez-y une petite communauté, et vous voilà prêt à faire jouer votre première aventure. Cette façon de procéder vous assure que vous ne développerez pas des régions dans lesquelles les aventuriers ne se rendront jamais. Enfin, elle vous permet de changer d'avis à tout moment, tant que la conception de votre région ou de votre monde n'est pas trop avancée.

Du plus grand au plus petit. Cette méthode est à l'opposé de la précédente. Commencez par dessiner la carte d'un continent, ou au moins d'une vaste région englobant plusieurs pays. Vous pouvez également partir d'un empire constitué de nations et royaumes, ou encore de la cosmologie de votre univers (c'est-à-dire le comportement des dieux par rapport aux mortels, mais aussi l'aspect global de la planète et les éventuels contacts qu'elle peut avoir avec les autres mondes). Ce n'est qu'une fois la tonalité d'ensemble de votre campagne définie que vous pouvez passer à une région particulière.

Là encore, peaufinez d'abord votre vision d'ensemble puis précisez les détails un à un. Par exemple, en partant de votre carte du continent, choisissez un royaume ■ imaginez qui sont ses dirigeants et quelles sont les conditions de vie des habitants. Cela fait, focalisez-vous sur une région précise, déterminez qui est venu s'installer là (et pourquoi) et réfléchissez à quelques points et secrets qui vous paraissent mériter un développement ultérieur. Enfin, passez au stade ultime, celui d'une petite communauté, d'une vallée, d'un bout de forêt ou de tout autre endroit dans lequel vous souhaitez faire débiter votre campagne. Développez-le en détail, sans oublier de prendre en compte les données auxquelles vous avez réfléchi à l'échelon national ou continental (pour peu qu'elles influent sur votre petite région, bien entendu).

Cette méthode garantit d'avoir déjà effectué la majeure partie du travail une fois que la campagne commence. De cette manière, vous pourrez vous concentrer sur les personnages et les aventures, en sachant que vous n'avez pas grand-chose à ajouter à votre univers. Cette manière de procéder permet également d'annoncer, très tôt dans la campagne, des événements liés à des contrées lointaines ou risquant d'intervenir bien plus tard.

LA GÉOGRAPHIE

Une campagne a besoin d'un monde lui servant d'arrière-plan, et qui dit monde dit géographie. Cela signifie que, quand vous imaginez votre planète,

vous devez la doter de montagnes, d'océans, de cours d'eau, de villes, de forteresses secrètes, de forêts hantées, de lieux enchantés, et ainsi de suite.

Si vous souhaitez que votre monde soit réaliste, inspirez-vous d'encyclopédies et d'atlas afin d'en apprendre davantage sur la topographie, le climat et la géographie (naturelle et politique). À moins que vos joueurs et vous ne soyez des maniaques du détail, les bases devraient vous suffire pour créer votre planète. Effectuez les recherches nécessaires pour donner vie à un univers qui plaira à vos joueurs. Généralement, si vous savez un tant soit peu en quoi la géographie affecte le climat, quelles sont les règles élémentaires de topographie (par exemple, le relief a tendance à suivre le tracé des côtes) et en quoi le climat et le relief déterminent la façon de vivre des habitants, vous devriez pouvoir vous en sortir.

Quand vous aurez achevé vos recherches, vous pourrez dessiner la ou les cartes dont vous avez besoin pour votre campagne.

Types de climat et de milieu naturel

Dans l'univers de D&D, il y a trois types de climat et huit milieux naturels de base, mais vous pouvez bien évidemment en ajouter d'autres à votre monde de campagne. Les onze types de base sont ceux que vous retrouverez dans la description des créatures du *Manuel des Monstres* et dans les tables de rencontre aléatoire du Chapitre 3.

Attribuez un type de climat et/ou de milieu naturel à chaque région de votre monde afin de déterminer si les saisons y sont prononcées ou non, quelles sont les conditions climatiques moyennes et quelles sortes de créatures habitent là.

Certains de ces types sont incompatibles. Par exemple, sauf événement magique de grande ampleur, on ne trouvera jamais une jungle tropicale (région chaude) accolée à une plaine arctique (région froide). Certains environnements sont plus accueillants que d'autres pour les races proposées aux joueurs, mais toutes abritent de nombreuses formes de vie locales (animaux, monstres et autres créatures intelligentes).

Région froide. Ce type de climat décrit les régions arctiques et subarctiques. Il concerne les pays dans lesquels les conditions sont hivernales pendant la majeure partie de l'année.

Région tempérée. Ce type de climat concerne les régions dont les saisons chaude et froide sont de durée sensiblement égale.

Région chaude. Ce type de climat regroupe les régions tropicales et subtropicales. Il concerne les pays dans lesquels les conditions sont estivales pendant la majeure partie de l'année.

Milieu aquatique. Comme son nom l'indique, cet environnement est constitué d'eau, douce ou salée.

Désert. Ce type de milieu naturel regroupe toutes les régions sèches et où la végétation est moribonde ou inexistante.

Plaines. Toutes les régions plates qui n'entrent pas dans les catégories désert, forêt ou marais sont considérées comme des plaines.

Forêt. Toute zone couverte d'arbres (jungle, etc.).

Collines. Région au relief accidenté, mais d'ampleur modeste.

Montagnes. Région dans laquelle le relief, également accidenté, est plus élevé que dans les collines.

LES COULISSES DE D&D : LE DEGRÉ DE RÉALISME DE VOTRE MONDE IMAGINAIRE

Cette section part du principe que votre monde de campagne est assez réaliste. Certes, les magiciens lancent des sorts, les dieux transmettent leurs pouvoirs à leurs prêtres et les dragons rasant parfois des villages entiers, mais au moins, votre planète est ronde, les lois de la physique s'y appliquent normalement et la plupart des gens se comportent comme on peut s'y attendre. La raison de ce choix est simple : à moins que vous ne leur expliquiez le contraire, c'est ce genre de situation que vos joueurs s'attendent à rencontrer dans le cadre du jeu.

Cela dit, rien ne vous empêche de créer un univers sortant totalement des sentiers battus. Votre campagne pourrait ainsi se dérouler dans une planète creuse, sur un monde plat, ou à l'intérieur d'un anneau tournant autour du soleil.

Vous pouvez également modifier les lois de la physique jusqu'à obtenir des objets ou des matériaux si légers qu'ils flottent, des zones où le temps

s'écoule à un rythme différent, ou encore un monde aux limites finies, s'achevant par une gigantesque chute d'eau précipitant les marins téméraires dans le vide de l'espace. Si vous vous risquez à cet exercice, n'oubliez pas de toujours rester cohérent. Si vous décidez que le temps s'écoule plus lentement au fur et à mesure que l'on s'éloigne du mont de Terrecœur, veillez à ce que cela soit toujours vrai. De plus, les habitants de votre monde doivent avoir conscience de cette réalité et l'accepter. Elle ne doit en rien les surprendre, puisqu'ils sont censés y être habitués depuis leur plus jeune âge.

Vous pouvez concevoir un pays où tout le monde est si bon qu'il n'est pas nécessaire de maintenir l'ordre, ou un autre dans lequel tous les habitants sont maléfiques dès la naissance. Nés d'un dieu maléfisant, ils œuvrent sans cesse pour provoquer la perte des nations bienveillantes. De tels peuples ne sont pas réalistes, mais cela ne les empêche pas d'être intéressants.

Marécages. Toutes les régions plates et gorgées d'eau (marécages, plaines inondées, etc.) sont considérées comme des marais.

Souterrains. Comme son nom l'indique, cet environnement est situé sous la surface du sol.

L'écologie

Une fois que vous avez déterminé la géographie de votre monde, il reste à décider ce qui y vit.

Toutes les fiches des créatures du *Manuel des Monstres* présentent une ligne environnement. À partir de cette base, décidez quelles créatures vivent dans telle ou telle région de votre monde. Si votre carte vous permet de noter ce type de renseignements, faites-le. Cela vous aidera à ne rien oublier plus tard, quand vous concevrez des rencontres aléatoires ou de nouvelles aventures. Par exemple, si les personnages se rendent au village de Thorris, et si vous avez noté que les marais environnants abritent des trolls, des harpies et un dragon noir, il vous est aisé de décider ce que les aventuriers risquent de rencontrer en chemin. Vous pouvez également utiliser les informations griffonnées sur votre plan pour créer une aventure au cours de laquelle le dragon noir oblige les trolls à attaquer les habitants de Thorris.

Connaître la manière dont l'écologie fonctionne dans un milieu tel que le marais vous aide à expliquer l'existence des créatures que vous avez choisies. Que mangent les trolls ? Et les harpies ? Les deux groupes dépendent vraisemblablement du même type de ressources ; sont-ils adversaires ou ont-ils tendance à s'éviter ? Comme le *Manuel des Monstres* le prouve, les prédateurs abondent dans les mondes de D&D. Réfléchir à l'écologie de votre univers vous permet de définir une chaîne alimentaire logique, et par là même le comportement des diverses créatures qui en font partie. Peut-être une région abrite-t-elle majoritairement des herbivores, en raison de la végétation luxuriante qui y pousse. À moins que les prédateurs ne s'attaquent mutuellement, réduisant ainsi leur nombre. Votre chaîne alimentaire n'a pas besoin d'être élaborée dans ses moindres détails, mais il est bon d'y réfléchir quelques instants afin de pouvoir répondre aux questions des joueurs. De cette manière, votre monde leur semblera d'autant plus réel.

LA DÉMOGRAPHIE

Maintenant que votre monde est conçu, vous devez le peupler. Cette étape est plus importante que l'écologie et la répartition des monstres, non seulement parce que les personnages passeront beaucoup de temps dans les régions civilisées, mais aussi parce que les joueurs savent à quoi s'attendre dans une ville ou un village. Vous ne devez donc pas les décevoir.

Généralement, les gens s'installent dans les lieux les plus pratiques qui soient. Ils essayent de fonder leurs communautés dans des régions où le climat est clément, mais aussi et surtout à proximité de sources d'eau, de nourriture et de transport (mer, cours d'eau, sol uniforme où tracer des routes, etc.). Bien sûr, il existe toujours des exceptions à cette règle, telles que les villes se dressant en plein désert, les communautés isolées au cœur des montagnes et les villages bâtis au plus profond des marais ou sur un haut plateau rocheux. Mais ces exceptions s'expliquent toujours : le village a été installé sur le plateau pour se défendre des prédateurs avoisinants, et la communauté est allée s'isoler près des sommets parce que ses membres désiraient être coupés du reste du monde.

La Table 5-2 indique l'importance de chaque type de communauté en termes de nombre d'habitants. Les petits groupes sont bien plus nombreux que les grands. En moyenne, les habitants des villes importantes, grandes villes, cités et métropoles ne constituent qu'un dixième, voire un quinzième de la population totale d'un pays, la majorité des gens résidant dans de petites localités (bourgs et moins), ou à l'écart de tout centre d'habitation. Vous êtes libre de créer une métropole de plus de 100 000 habitants qui constituera le cœur du royaume, mais une telle agglomération sera forcément une exception à la règle. Plus la communauté répond aux paramètres idéaux mentionnés ci-dessus (climat favorable, proximité de sources d'eau, de nourriture et de moyens de transport), plus elle peut s'étendre. Une ville peut s'être développée en secret au milieu des marais, mais il serait surprenant qu'elle devienne une métropole. Les habitants d'une grande ville consomment énormément, ce qui signifie que s'il n'y a pas suffisamment de fermes dans les environs

pour alimenter tout le monde, la nourriture doit être importée (ce qui suppose des voies de communication sûres et fiables). La communauté a également besoin de se trouver à côté d'une ressource négociable (bois de construction, gisements de minerais précieux), grâce à laquelle elle pourra acheter les marchandises dont elle a besoin.

Bien souvent, une grande ville est entourée de petites communautés rurales, lesquelles pourvoient, du moins en partie, à son approvisionnement. Dans ce cas, il y a de fortes chances pour que la communauté centrale défende les autres (il peut s'agir d'une ville fortifiée, d'un château, ou d'une localité accueillant une garnison importante) et pour que les habitants de la campagne avoisinante puissent venir s'y réfugier en cas de danger.

Il arrive que plusieurs villages ou hameaux proches se regroupent sans dépendre d'une ville. Ce système leur permet de s'entraider, et il n'est pas rare que le seigneur local fasse ériger un château en position centrale, abritant les villageois en temps de péril.

À plus grande échelle, les frontières des pays et des royaumes coïncident fréquemment avec des barrières naturelles. Les contrées qui commettent l'erreur de placer leur frontière au beau milieu d'une plaine doivent la défendre contre de nombreuses invasions ou incursions, ce qui les oblige généralement à la redéfinir. C'est pour cette raison qu'importants cours d'eau, chaînes de montagnes et autres régions accidentées constituent des limites logiques pour la plupart des pays.

CRÉATION DE VILLES

Utilisez les règles suivantes quand les personnages arrivent dans une communauté que vous n'avez pas eu le temps de créer.

TABLE 5-2 : CRÉATION ALÉATOIRE DE COMMUNAUTÉ

1d100	Taille de la communauté	Population*	Limite financière
01-10	Lieu-dit	20-80	40 po
11-30	Hameau	81-400	100 po
31-50	Village	401-900	200 po
51-70	Bourg (petite ville)	901-2 000	800 po
71-85	Ville importante	2 001-5 000	3 000 po
86-95	Grande ville	5 001-12 000	15 000 po
96-99	Cité	12 001-25 000	40 000 po
00	Métropole	25 001+	100 000 po

* Population adulte. En fonction de la race, le nombre d'enfants et d'adolescents varie de 10 % à 40 % de ce total (en plus).

Population et richesse de la communauté

Chaque communauté s'accompagne d'une limite financière dépendant de son importance et de sa population (voir la Table 5-2). Cette donnée indique le prix maximal des articles que l'on peut trouver à l'intérieur de la communauté. Tout ce qui coûte moins cher a de bonnes chances d'être disponible et de pouvoir être acheté sur place, même s'il s'agit d'un objet magique. Par contre, les articles plus onéreux sont introuvables. Il existe bien évidemment des exceptions à cette règle (une ville minière nouvellement enrichie par la découverte d'un important gisement, ou un village agricole frappé par une terrible sécheresse), mais elles sont toujours temporaires ; toutes les communautés finissent par se conformer à la norme pour peu qu'on leur en laisse le temps.

Pour déterminer la quantité de liquidités disponibles au sein d'une communauté ou le prix de l'article le plus cher pouvant être acheté sans attendre, il suffit de multiplier la moitié de la limite financière par 1/10^e de la population adulte. Supposons par exemple qu'un groupe d'aventuriers possédant cent pierres précieuses de 50 po chacune arrivent dans un hameau de 90 habitants. La moitié de la limite financière de la communauté x 1/10^e de sa population donne 450 po ($100 \div 2 = 50$, $50 \div 10 = 5$, et $50 \times 9 = 450$ po). Autrement dit, les personnages ne peuvent convertir que neuf de leurs gemmes avant que les ressources locales ne se tarissent. Et les pièces qu'ils obtiendront en échange ne seront pas brillantes et récemment frappées. Au contraire, elles sont sans doute en circulation depuis longtemps ; il y a donc de fortes chances pour qu'elles soient usagées. De plus, les liquidités d'un hameau s'exprimeront surtout en pièces d'argent ou de cuivre.

HAPPY RE-
CAMPAIGNES

Si ces mêmes aventuriers désirent acheter une épée longue (prix 15 po pièce) pour chacun des employés qu'ils viennent d'engager, ils réaliseront que le hameau n'a que 30 épées longues à leur vendre, car cette même limite de 450 po s'applique aussi bien à la vente qu'aux achats.

Instances dirigeantes de la communauté

Il est parfois utile de savoir qui détient réellement le pouvoir au sein d'une communauté. Pour cela, utilisez la table ci-dessous, en prenant en compte la taille de la communauté. Comme précisé dans la liste de modificateurs, certaines communautés disposent de plusieurs instances dirigeantes. Leur type (traditionnel, inhabituel ou magique) figure ci-dessous.

INSTANCES DIRIGEANTES

Taille de la communauté	Modificateur au d20
Lieu-dit	-1
Hameau	+0
Village	+1
Bourg	+2
Ville importante	+3
Grande ville	+4 (jetez deux fois le dé)
Cité	+5 (jetez trois fois le dé)
Métropole	+6 (jetez quatre fois le dé)

Td20	Forme de gouvernement
13 ou moins	Traditionnel*
14-18	Inhabituel
19 ou plus	Magique

* Dans 5 % des cas, une influence d'origine monstrueuse vient s'ajouter au type de pouvoir traditionnel.

Traditionnel. La communauté a une forme de gouvernement traditionnel (maire, conseil municipal ou noble dirigeant la région, soit en tant que cité-État indépendante, soit pour un seigneur plus puissant). Choisissez la formule qui vous paraît convenir le mieux à la région.

Monstrueux. Réfléchissez à l'impact que peut avoir sur une communauté la proximité d'un dragon ayant de temps en temps des exigences non négociables (comme le fait d'être consulté avant toute décision importante), d'une tribu d'ogres réclamant un tribut mensuel, ou d'un flagelleur mental contrôlant en secret les individus clés de la ville. Ce type de pouvoir représente l'influence qu'une ou plusieurs créatures non originaires de la communauté peuvent exercer sur celle-ci (le seul fait que des monstres résident à proximité ne suffit pas ; ils doivent volontairement se mêler de la façon dont la communauté est dirigée, soit en influant sur les décisions, soit en imposant des contraintes qui auront forcément un impact sur la façon dont la ville est dirigée).

Inhabituel. La communauté peut avoir un maire ou un conseil municipal, mais ce n'est pas lui qui détient réellement le pouvoir. Les vrais dirigeants peuvent être une guilde (organisation particulièrement influente de marchands, artisans, voleurs, assassins ou guerriers), quelques aristocrates n'occupant aucun poste officiel mais utilisant leur richesse pour exercer une grande influence, des aventuriers connus mettant à profit leur réputation et leur expérience, ou encore des anciens (uniquement dans le cas où leur société respecte leur grand âge et leur sagesse, réelle ou perçue).

Magique. Qu'il s'agisse d'un ensorceleur vivant en reclus dans sa tour ou d'un puissant temple accueillant de nombreux prêtres, la communauté peut également être dirigée par un ou plusieurs lanceurs de sorts, soit directement, soit indirectement, en raison de l'influence qu'ils détiennent.

Alignement des instances dirigeantes

L'alignement des instances dirigeantes d'une communauté n'est pas forcément le même que celui de la majorité des habitants, même si tel est généralement le cas. Quel qu'il soit, l'alignement des personnes au pouvoir a un profond impact sur la vie quotidienne des gens. La plupart des instances dirigeantes sont loyales, comme l'on pouvait s'y attendre dans le cadre d'un groupe organisé.

Pour déterminer aléatoirement l'alignement des instances dirigeantes, lancez 1d100 et reportez-vous à la table ci-dessous. Leurs agissements, et la façon dont elles sont perçues, figurent plus bas.

ALIGNEMENT DES INSTANCES DIRIGEANTES

1d100	Alignement	1d100	Alignement
01-35	Loyal bon	64	Chaotique neutre
36-39	Neutre bon	65-90	Loyal mauvais
40-41	Chaotique bon	91-98	Neutre mauvais
42-61	Loyal neutre	99-00	Chaotique mauvais
62-63	Neutre		

Loyal bon. Si les instances dirigeantes sont loyales bonnes, la communauté possède souvent un code pénal bien défini auquel la majorité des habitants adhèrent de leur plein gré.

Neutre bon. Les gouvernants de cet alignement n'influencent que rarement les membres de leur communauté ; ils ont plutôt pour vocation de les aider en temps de besoin.

Chaotique bon. Les dirigeants influencent la communauté de manière à prêter assistance à ceux qui sont dans le besoin et à lutter contre tout ce qui porte atteinte à la liberté individuelle.

Loyal neutre. Une communauté guidée par un ou plusieurs individus loyaux neutres s'appuie sur un code pénal devant être suivi à la lettre. En règle générale, les visiteurs sont eux aussi tenus de respecter la loi locale.

Neutre. Les instances dirigeantes neutres influencent rarement leurs concitoyens, occupées qu'elles sont à conduire leurs objectifs personnels.

Chaotique neutre. Ces gouvernants sont totalement imprévisibles ; ils influencent les membres de leur communauté de façon radicalement différente, selon l'humeur du moment.

Loyal mauvais. Une communauté contrôlée par des individus loyaux mauvais dispose la plupart du temps d'un code pénal auquel les habitants obéissent par peur de représailles.

Neutre mauvais. Les membres d'une telle communauté sont le plus souvent opprimés par leurs maîtres et sans espoir d'avenir.

Chaotique mauvais. Les habitants d'une communauté chaotique mauvaise vivent en permanence dans la terreur en raison de la cruauté et du caractère imprévisible de leurs chefs.

Conflit d'influences

Si une communauté dépend de plusieurs instances dirigeantes et si deux de ces instances sont d'alignements radicalement opposés (Bien contre Mal ou Loi contre Chaos), un conflit s'ensuit. L'affrontement ne prend pas toujours la forme d'une guerre ouverte. Au contraire, il peut être larvé ou sous-jacent, et rien n'empêche les instances dirigeantes de collaborer (même si elles le font à contrecœur) sur la plupart des sujets.

Par exemple, une grande ville dirigée par un noble loyal bon accueille une puissante guilde de magiciens chaotiques bons. Les mages sont parfois exaspérés par les lois strictes que leur impose le maire, à tel point qu'il leur arrive de les enfreindre quand cela les arrange. Néanmoins, la plupart du temps, les différends se résolvent à l'amiable, par le biais d'un représentant de la guilde chargé d'exposer les griefs de ses pairs auprès du dirigeant.

Autre exemple, celui d'une cité ayant trois influences : un célèbre guerrier loyal mauvais, un temple loyal bon et un noble chaotique mauvais. Le noble ne se préoccupe que de son enrichissement personnel et de ses plaisirs de débauché. Le guerrier rassemble un petit contingent d'hommes d'armes, dans l'espoir de chasser le noble et de prendre le contrôle de la cité à sa place. Enfin, les prêtres du temple aident les citoyens de leur mieux, sans jamais s'opposer directement au noble, mais en prêtant assistance à tous ceux qui en ont besoin.

Les autorités

Il est souvent intéressant de connaître quelle est la structure des forces de la loi au sein de la communauté. Cette structure n'indique pas toujours qui dirige, mais plutôt qui maintient la paix et fait respecter les lois en vigueur.

Commandant de la garde/prévôt. Cette position échoit le plus souvent au plus puissant guerrier ou homme d'armes de la commu-

auté. Pour déterminer aléatoirement la classe et le niveau du prévôt, lancez 1d100 et reportez-vous à la table qui suit.

1d100	Commandant de la garde
01-60	Homme d'armes de plus haut niveau
61-80	Deuxième guerrier de la communauté par le niveau
81-00	Guerrier de plus haut niveau

Utilisez les tables de la section suivante pour déterminer le niveau du commandant de la garde.

Gardes/soldats. La communauté se dote d'un soldat (ou garde) à plein temps par tranche de 100 citoyens (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, un milicien ou conscript pour 20 citoyens peut prendre les armes en quelques heures seulement.

Les PNJ de la communauté

Si vous faites jouer des aventures détaillées au sein d'une communauté, il devient vital de savoir qui y réside. Les règles qui suivent vous permettront de déterminer le niveau des plus puissants PNJ et d'en déduire celui des autres.

PNJ de plus haut niveau pour chaque classe. Utilisez les tables qui suivent pour déterminer le plus haut niveau possible pour un représentant de chaque classe au sein de la communauté. Déterminez le modificateur de communauté en vous reportant à la première table ci-dessous, puis consultez la deuxième table, lancez le ou les dés correspondant à la classe et appliquez le modificateur pour obtenir le résultat.

Un résultat de 0 ou moins signifie que cette classe n'est pas représentée au sein de la communauté. Aucun PNJ ne peut dépasser le niveau 20, quelle que soit sa classe.

Nombre de PNJ de chaque classe

Appliquez la méthode qui suit pour déterminer le niveau de tous les PNJ d'une classe donnée au sein de la communauté.

Pour ce qui est des classes de PJ, le personnage est de niveau 2 ou plus, partez du principe qu'il est accompagné de deux PNJ de niveau deux fois moindre (arrondissez indifféremment à l'entier supérieur ou inférieur). Si eux-mêmes sont de niveau 2 ou plus, continuez de la sorte (en doublant le nombre de PNJ tandis que vous divisez leur niveau par deux) jusqu'à arriver au niveau 1. Par exemple, une ville dont le plus puissant guerrier est de niveau 5 pourra également accueillir deux guerriers de niveau 3 et quatre de niveau 1.

Le calcul est le même pour les classes de PNJ, si ce n'est qu'on l'interrompt un stade plus tôt (juste avant d'arriver au niveau 1). À la place, on considère que le reste de la population se décompose de la sorte : 91 % de gens du peuple, 5 % d'hommes d'armes, 3 % d'experts, 0,5 % d'adeptes et 0,5 % de nobles. Tous ces PNJ sont de niveau 1.

Si l'on applique ces règles en utilisant les tables de la section précédente, on obtient la répartition suivante pour un hameau typique de 200 habitants :

- 1 noble de niveau 1 (maire)
- 1 homme d'armes de niveau 3 (prevôt)
- 9 hommes d'armes de niveau 1 (deux gardes et sept miliciens)
- 1 expert (forgeron) de niveau 3 (membre de la milice)
- 7 experts (artisans et membres de professions diverses) de niveau 1
- 1 adepte de niveau 1
- 1 homme du peuple (tavernier) de niveau 3 (membre de la milice)
- 166 gens du peuple de niveau 1 (dont 1 membre de la milice)
- 1 guerrier de niveau 3
- 2 guerriers de niveau 1
- 1 magicien de niveau 1
- 1 prêtre de niveau 3
- 2 prêtres de niveau 1
- 1 druide de niveau 1
- 1 roublard de niveau 3
- 2 roublards de niveau 1
- 1 barde de niveau 1
- 1 moine de niveau 1

MODIFICATEURS LIÉS À LA COMMUNAUTÉ

Importance de la communauté	Modificateur
Lieu-dit	-3*
Hameau	-2*
Village	-1
Bourg	+0
Ville importante	+3
Grande ville	+6 (jetez deux fois le dé)**
Cité	+9 (jetez trois fois le dé)**
Métropole	+12 (jetez quatre fois le dé)**

* Un lieu-dit ou un hameau a 5 % de chances d'ajouter +10 au modificateur de niveau pour un PNJ druide ou rôdeur.

** Les villes de cette taille peuvent avoir plusieurs PNJ de haut niveau par classe, chacun d'eux générant des PNJ de même classe et de niveau inférieur, comme expliqué ci-dessous.

PNJ DE PLUS HAUT NIVEAU

Classe de PJ	Niveau du plus puissant PNJ
Adepte	1d6 + modificateur de la communauté
Barbare*	1d4 + modificateur de la communauté
Barde	1d6 + modificateur de la communauté
Druide	1d6 + modificateur de la communauté
Ensorcelleur	1d4 + modificateur de la communauté
Expert	3d4 + modificateur de la communauté
Gens du peuple	4d4 + modificateur de la communauté
Guerrier	1d8 + modificateur de la communauté
Homme d'armes	2d4 + modificateur de la communauté
Magicien	1d4 + modificateur de la communauté
Moine*	1d4 + modificateur de la communauté
Noble	1d4 + modificateur de la communauté
Paladin	1d3 + modificateur de la communauté
Prêtre	1d6 + modificateur de la communauté
Rôdeur	1d3 + modificateur de la communauté
Roublard	1d8 + modificateur de la communauté

* Dans les régions où ces classes sont courantes, le niveau du plus puissant PNJ devient 1d8 + modificateur de la communauté.

En plus des habitants créés grâce à la règle ci-dessus, vous pouvez décider qu'un ou plusieurs PNJ atypiques vivent au sein de la communauté, comme dans le cas d'un ensorcelleur de niveau 15 ayant érigé sa tour à deux pas d'un lieu-dit de 50 habitants, ou encore d'une puissante guilde d'assassins installée en secret dans une petite ville. Dans ce cas, ces PNJ viennent en plus de ceux qui font normalement partie de la communauté (et ils n'en génèrent pas nécessairement d'autres).

Le mélange des races

Le degré de représentation de chaque race au sein d'une communauté varie si celle-ci est isolée et repliée sur elle-même (peu de contacts avec les autres races et lieux), ouverte sur le monde extérieur (quelques contacts avec d'autres communautés) ou intégrée (nombreux contacts avec l'extérieur).

MÉLANGE DES RACES AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ

Isolée	Ouverte	Intégrée
Humains 96 %	Humains 79 %	Humains 37 %
Halfélins 2 %	Halfélins 9 %	Halfélins 20 %
Elfes 1 %	Elfes 5 %	Elfes 18 %
Autres races 1 %	Nains 3 %	Nains 10 %
	Gnomes 2 %	Gnomes 7 %
	Demi-elfes 1 %	Demi-elfes 5 %
	Demi-orques 1 %	Demi-orques 3 %

Si la race dominante de la région n'est pas la race humaine, placez-la en première position, mettez les humains en deuxième et décalez toutes les autres d'un cran. Par exemple, dans une cité naine, la population se décompose comme suit : nains 96 %, humains 2 %, halfélins 1 % et autres races 1 % (toutes les communautés naines sont isolées). Vous pouvez également vous permettre de modifier légèrement les pourcentages en

fonction des préférences raciales. Par exemple, un village elfique ouvert sur l'extérieur pourra se diviser de la sorte : elfes 79 %, humains 9 %, halflings 5 %, nains 3 %, gnomes 2 % et demi-elfes 2 % (pas de demi-orques). Chez les elfes, il est même concevable d'inverser les pourcentages des nains et des gnomes.

L'ÉCONOMIE

Même si les aventuriers se préoccupent d'abord et avant tout des trésors, ils ont tout intérêt à comprendre comment fonctionne l'économie de leur monde et à savoir combien coûtent les services, l'équipement et les objets magiques dont ils pourraient avoir besoin. L'économie de votre univers n'a pas à être complexe ou détaillée, mais là encore, vous devez rester cohérent. Si une épée bâtarde coûte 20 po à Thorris, son prix ne doit pas brusquement passer à 200 po sans une explication valable (par exemple, le fait que l'approvisionnement en minerai ait été coupé à cause des bandits, que tous les forgerons à cent cinquante kilomètres à la ronde aient été tués ou affectés par une épidémie qui les empêche de travailler, etc.).

La monnaie

Le système économique de D&D repose sur la pièce d'argent (pa). Un ouvrier gagne 1 pa par jour, ce qui suffit tout juste à faire subsister les siens, à condition que sa femme fasse pousser un potager et qu'elle couse les vêtements de toute la famille.

Cela étant, dans votre campagne, les aventuriers auront recours à la pièce d'or (po) pour la plupart de leurs transactions. Chaque po vaut 10 pa. Le fait que les personnages calculent en pièces d'or représente le fait que, prenant davantage de risques que les paysans, ils gagnent également beaucoup plus d'argent.

La plupart des gens avec qui les aventuriers ont des contacts effectuent aussi leurs achats en or. Forgerons, armuriers et autres lanceurs de sorts gagnent plus que la majorité de la population. Les jeteurs de sorts acceptant de louer leurs services ou de fabriquer des objets magiques à des fins commerciales ont de bonnes chances de s'enrichir, même si une telle pratique les force à puiser dans leurs réserves (ce qui se traduit par une dépense plus ou moins importante de points d'expérience) ; de plus, les services qu'ils proposent ne sont vraiment demandés qu'en ville. Les nobles traitent eux aussi leurs affaires à base d'or, puisque c'est cette monnaie qui leur permet d'affréter leurs navires, de construire leurs propriétés ou de financer leurs caravanes et leur armée personnelle.

Certaines économies reposent sur une autre monnaie, comme par exemple les billets à ordre, les lettres de crédit ou de change représentant différentes sommes. Dans ce cas, le système ne peut fonctionner que s'il est soutenu par le gouvernement, les guildes ou un autre organisme tout aussi important. Enfin, quelques pays utilisent des pièces de métaux différents (électrum, fer, ou même fer blanc), certains reconnaissant même le droit de couper une pièce en deux afin de constituer une nouvelle unité de monnaie.

Les taxes et la dîme

Les taxes payées à la reine, à l'empereur ou au baron local peuvent parfois représenter jusqu'à 20 % des gains d'un personnage (mais ce montant peut énormément varier d'une contrée à l'autre). Des représentants du gouvernement accompagnés d'une escorte armée jusqu'aux dents collectent l'impôt une, deux ou quatre fois par an, selon les régions. S'ils voyagent beaucoup, les aventuriers peuvent se soustraire à cette taxe, mais ceux qui possèdent des terres ont de fortes chances de se faire imposer comme tout le monde.

La dîme est un impôt payé à l'Église par les fidèles. Elle s'élève souvent à 10 % des gains d'un aventurier, mais prend généralement la forme de dons volontaires (sauf dans le cas des religions qui oppriment le peuple et emploient leurs propres collecteurs d'impôt). La dîme ne peut être obligatoire qu'avec l'accord du gouvernement en exercice.

Les changeurs

Les personnages dont les fontes sont pleines de monnaie ancienne ou de pièces émises par un autre pays voudront sûrement les changer en monnaie utilisable là où ils se trouvent. Dans un univers où des dizaines de petits royaumes vivent à proximité les uns des autres, le changeur

constitue un maillon indispensable de l'appareil commercial. En règle générale, il prélève un pourcentage de 10 % sur la somme de départ. Par exemple, si un personnage possède 100 pièces de platine (pp) qu'il a besoin de convertir en pièces d'or (car le pays dans lequel il vient d'arriver n'accepte pas le platine), le changeur prélève 10 pp au passage. L'aventurier repart donc avec 90 po.

L'offre et la demande

La loi de l'offre et de la demande peut fortement modifier la valeur d'une monnaie. Si les personnages ramènent une grande quantité d'or et l'injectent dans l'économie locale, les prix ont de grandes chances de grimper rapidement. À petite échelle, l'économie fonctionne toujours de la sorte : un aubergiste gagnant 100 po en accueillant les aventuriers pendant plusieurs jours se met à dépenser plus, et le phénomène s'étend à tout le village. En raison de leur enrichissement soudain, les habitants multiplient les achats, les marchandises viennent à manquer et les prix augmentent.

L'offre et la demande peuvent également influencer sur la campagne à un autre niveau. Par exemple, si le seigneur local a réquisitionné la quasi-totalité des chevaux de la région pour ses chevaliers, les aventuriers ne pourront pas acheter une demi-douzaine de montures à un prix raisonnable. Il leur faudra donc dépenser bien plus d'argent que prévu, ou au contraire se contenter de carnes.

LA POLITIQUE

Intrigues entre royaumes, guerres locales et manœuvres politiques ne peuvent qu'enrichir une campagne. Pour la vôtre, vous devez au moins déterminer qui contrôle quoi. S'il y a une chance pour que les dirigeants, les nobles ou le système politique jouent un rôle plus important au fil des aventures, définissez-les avec davantage de précision en appliquant les conseils suivants. Une fois encore, n'hésitez pas à vous baser sur des exemples historiques pour gagner en authenticité, ou, au contraire, à inventer une situation totalement originale si tel est votre souhait.

Systèmes politiques

Il existe un très grand nombre de systèmes politiques possibles. Pensez à en utiliser plusieurs ; cela ne pourra qu'accentuer la différence entre les régions et les cultures de votre monde.

Notez que tous les systèmes détaillés ci-dessous peuvent être à tendance matriarcale (dirigés par les femmes) ou patriarcale (dirigés par les hommes), mais la plupart ne font pas cette distinction.

La monarchie. Le pays n'a qu'un seul et unique dirigeant, lequel détient les pleins pouvoirs (parfois de droit divin). Le roi descend de la lignée régnante, et son successeur est presque toujours un membre de sa famille. Parfois (mais très rarement), le souverain reçoit son mandat du peuple, lequel commence par élire des représentants des maisons nobles (et ce sont ensuite ces élus qui choisissent le roi). La monarchie a de fortes chances d'être le mode de gouvernement le plus représenté dans votre campagne.

Les monarques s'entourent souvent de conseillers et d'une cour de nobles les aidant à administrer leur royaume. Cela crée automatiquement un système de classes imposant une distinction importante entre les nobles et ceux qui ne le sont pas. Dans un tel pays, les gens du peuple et les bourgeois ne bénéficient d'aucun des droits ou privilèges accordés aux nobles, ou presque.

La structure tribale. Une tribu (ou un clan) s'articule presque toujours autour d'un chef unique détenant un pouvoir quasi absolu, à la manière du monarque. Là encore, tous les dirigeants proviennent généralement de la même lignée, mais ils n'obtiennent pas leur place par héritage. Bien souvent, un chef qui n'est plus jugé digne de l'être est remplacé. Dans ce cas, le conseil des anciens se réunit généralement pour élire le nouveau dirigeant. Parfois, ce conseil n'existe que dans ce seul but, mais il arrive aussi qu'il ait pour rôle d'aider le chef à gouverner.

La tribu est une structure sociale regroupant des familles qui ont compris que l'union faisait la force. Le clan fonctionne selon le même principe, mais il réunit des familles plus étendues. Dans les deux cas, le groupe entretient souvent des rapports avec les autres tribus ou clans, rapports qui sont définis par un ensemble de règles spécifiques.

Le féodalisme. Ce système de classes très complexe est constitué de plusieurs échelons, entre lesquels les relations de vassal à suzerain sont extrêmement bien définies, dans le cadre d'engagements réciproques. Les serfs (ou paysans) travaillent pour un seigneur terrien, qui a lui-même prêté serment à un seigneur plus haut placé, et ainsi de suite jusqu'au dirigeant suprême, lequel est généralement un roi.

Dans un tel système, les gens du peuple n'ont pour ainsi dire aucun droit. Rabaissés au rang d'esclaves, ils appartiennent à un seigneur qui peut les exploiter comme bon lui semble.

La république. Dans ce mode de gouvernement, les dirigeants sont des politiciens représentant le peuple. Ils gouvernent ensemble, le plus souvent au sein d'un conseil ou d'un sénat, et leurs propositions sont mises aux voix. Ils peuvent être élus ou nommés à leur poste. Le bien-être du peuple dépend uniquement du degré de corruption présent au niveau des instances gouvernementales. Si les représentants sont principalement d'alignement bon, les conditions de vie sont plutôt favorables. Par contre, une république maléfique est aussi terrible pour ses citoyens que le pire des despotes.

Si la république est particulièrement évoluée, le peuple élit directement ses représentants. Dans ce système, souvent appelé démocratie, le droit de vote devient presque toujours un privilège de classe. Le statut de citoyen peut être acquis à la naissance, à moins qu'il ne se mérite ou qu'il ne soit possible de l'acheter. Comme il est extrêmement complexe de faire voter une population importante, ce système fonctionne mieux dans les nations peu peuplées, comme par exemple les cités-États.

La magocratie. Ce type de pays est gouverné par les mages. Le dirigeant suprême en est généralement le magicien ou l'ensorceleur le plus puissant de la région, même s'il arrive qu'il ne possède que des dons magiques limités, mais qu'il fasse partie de la lignée royale. Ce système peut donc être une sorte de monarchie, l'héritier de la couronne étant alors l'ainé parmi les enfants du souverain capables d'utiliser la magie profane. Dans une véritable magocratie, où le dirigeant occupe son poste uniquement grâce à la puissance de sa magie (et non à son arbre généalogique), il peut être défié à certaines périodes de l'année par des ensorceleurs ou magiciens qui se pensent plus puissants que lui.

Au sein d'une magocratie, les lanceurs de sorts profanes possèdent tous les droits, tandis que les individus incapables de faire usage de magie sont considérés comme des moins que rien. Il arrive que les pratiquants de la magie divine se retrouvent hors la loi, mais dans la plupart des cas, ils sont situés juste en dessous des lanceurs de sorts profanes sur l'échelle sociale.

Une telle société est sans doute très riche pour ce qui est de la magie. Il y a de fortes chances pour qu'on y trouve des universités enseignant toutes les subtilités de cet art, et que chaque unité militaire soit renforcée par un ou plusieurs lanceurs de sorts. La magie est parfois utilisée à tout bout de champ. Très rarement, une magocratie fonctionne à l'envers, en traitant la magie profane comme un secret réservé à une élite. Dans ce cas, seuls ses pratiquants ont la chance d'être nobles.

La théocratie. La théocratie est un système politique contrôlé par les prêtres ou les druides. Le dirigeant est le représentant direct du ou des dieux que le pays vénère. Le système ressemble fréquemment à une monarchie, et une fois le dirigeant choisi, il reste souvent en place jusqu'à la mort. Le peuple n'a pas le droit de remettre en cause la parole des dieux ou de leur représentant terrestre.

Dans certaines théocraties, le dirigeant est considéré comme un dieu ou un demi-dieu. Il est vénéré comme tel, et il en est parfois de même de ceux qui ont occupé son poste avant lui. Il détient un pouvoir absolu et le droit divin se transmet à ses descendants, avec pour conséquence que son successeur est automatiquement choisi parmi ses héritiers directs. Bien que le dirigeant soit souvent un prêtre, ce n'est pas une nécessité absolue. Il n'est pas alors un représentant divin, mais un dieu à part entière. Un tel système peut tout à fait choisir un enfant comme dirigeant, pour peu que le sang divin coule dans ses veines.

Autres formes de gouvernement. On peut imaginer un mode de gouvernement basé sur l'âge, la force physique ou la richesse. Utilisez le critère que vous préférez, en n'oubliant pas que, dans la plupart des cas, plus le critère est sélectif, plus le groupe concerné sera limité par le nombre. Par exemple, si un royaume dans lequel la reine est choisie après avoir passé des épreuves de connaissance, d'intelligence et de

résistance physique, pourra être important, un pays dirigé par le meilleur des bardes le sera sans doute bien moins. Savoir jouer du luth ne garantit en rien que l'on saura gouverner par la suite.

Les tendances culturelles

Si les formes de gouvernement sont extrêmement variées chez les humains, il n'en va pas de même des autres races, qui ont des préférences très marquées dans ce domaine.

Elfes. Les elfes vivent souvent dans le cadre d'une monarchie même si, de toutes les races, ce sont eux qui ont le plus de chances de donner naissance à une magocratie. Cela étant, ils accordent un grand prix à la liberté individuelle et détestent les tyrans. Les dirigeants jugent chaque situation au cas par cas plutôt que de s'appuyer sur des lois strictes et bien définies.

Gnomes. Les gnomes ont une préférence pour la monarchie en groupe limité, encore que démocraties, républiques et clans existent au sein de leur société. Semblables en cela aux halfelins (voir ci-dessous), ils n'éprouvent pas le besoin de dépendre d'un gouvernement puissant et apprécient grandement la liberté individuelle. Rois et reines n'ont qu'un impact très limité sur la vie quotidienne de leurs sujets. Bien souvent, leur statut n'est guère plus élevé que celui des autres gnomes, contrairement à ce qui se produit chez les humains, par exemple.

Halfelins. Étant par nature nomades et vivant en petit groupe, les halfelins ont une préférence très marquée pour une sorte de structure tribale. Le dirigeant est bien souvent l'ainé du groupe et, la plupart du temps, il n'a pas besoin de faire usage de son autorité. Chez les halfelins, le vrai système de gouvernement se situe au niveau de la cellule familiale, où les enfants obéissent aux parents. Plus que n'importe quelle autre race, les halfelins vivent naturellement dans l'harmonie, sans avoir besoin de règles de vie commune. Ils ne voient donc guère l'utilité d'un dirigeant détenant des pouvoirs importants ou de lois codifiées, afin de maintenir la paix et l'ordre.

Nains. Les nains constituent souvent des monarchies, même si certaines théocraties vénérant des dieux nains existent également. Loyal à l'extrême, les nains sont très rigides pour ce qui est du système de gouvernement, car ils ne craignent rien tant que l'anarchie et l'absence de lois. Pour eux, l'ordre et la sécurité sont plus importants que la liberté personnelle. Ils basent donc leurs décisions sur ce qui favorise le plus grand nombre. Leur société s'articule autour d'un code pénal très strict.

Orques et autres cultures d'alignement chaotique mauvais. Les orques sont souvent trop ignobles et corrompus pour accepter un autre mode de gouvernement que la loi du plus fort. Le chef gouverne par l'intimidation et les menaces, avec pour conséquence qu'il ne peut avoir qu'un nombre de sujets très limité (les nations orques sont excessivement rares). Si le dirigeant n'arrive pas à s'imposer, c'est parce qu'il est faible ; il est alors nécessaire de le remplacer. Quand elles ne sombrent pas dans l'anarchie, la plupart des sociétés d'alignement chaotique mauvais vivent selon un système similaire. Leur population est généralement réduite, sauf si un chef suffisamment puissant ou terrifiant parvient à fédérer un grand nombre de sujets.

Gobelins et autres cultures d'alignement loyal mauvais. Les gobelins constituent des sociétés tribales qui se veulent des monarchies. En réalité, c'est le plus fort qui commande. Quand le chef meurt, c'est presque toujours celui qui l'a tué qui prend sa place. Les autres humanoïdes ont souvent recours à un système identique, même si les kobolds fondent souvent des magocraties et si les cultures plus avancées sont capables de concevoir des lois et un code de succession. Malgré cela, trahison et coups bas sont la norme entre les pratiquants d'un tel mode de gouvernement.

Les personnages de haut niveau

Il arrive que les personnages de haut niveau se fassent construire un château et deviennent les seigneurs d'une région. Cela se produit souvent sur une terre qui leur a été accordée par un dirigeant reconnaissant, ou dans un endroit peu habité qu'ils ont débarrassé des monstres qui l'occupaient. Un aventurier juste et généreux a de grandes chances d'attirer des gens dans sa région et, sans même s'en rendre compte, il se retrouve vite en position de devoir gouverner tout ce petit monde.

Le personnage peut gouverner comme le joueur le souhaite, mais n'oubliez pas que les PNJ réagissent aux conditions de vie qui leur sont imposées.

Si l'aventurier se montre équitable et offre terre arable et protection à ses sujets, les impôts qu'il lève seront payés sans délai, pour peu que leur montant reste raisonnable. Par contre, s'il maltraite la population ou s'il l'écrase sous les taxes, il peut s'attendre à une réaction négative, laquelle prendra peut-être la forme d'une requête adressée à un seigneur plus éminent et lui demandant de déposer le personnage, ou encore de tentatives d'assassinat ou d'un soulèvement massif de la population en armes.

En réalité, de tels événements sont très rares. Dans la plupart des cas, les gens s'accrochent à leur dirigeant, même si celui-ci les fait souffrir. Même les opprimés mettent de longs mois, voire des années, à se rebeller. Si vous voulez récompenser la manière dont un joueur gère le domaine de son personnage, faites en sorte que ses terres connaissent la prospérité s'il traite équitablement ses sujets, ou au contraire qu'elles sombrent dans le déclin s'il les maltraite.

LES LOIS

Vous n'avez pas besoin de rédiger un code pénal pour chaque pays que vous créez. Partez du principe que les lois en vigueur partout sont logiques : le meurtre, l'agression, le vol et la trahison sont illégaux et passibles de prison, voire de mort. Du moment que les lois sont rationnelles et que les forces de l'ordre les font respecter de la même façon pour tous (ou que leur comportement soit explicable en cas d'injustice flagrante), vos joueurs ne devraient rien y trouver à redire. Vous pouvez également ajouter quelques lois plus insolites, comme les suivantes :

- Dans une baronnie de Pavoisie, le mensonge est illégal et passible de trois jours de pilori.
- Dans la ville de Maison-Haute, la loi interdit de maltraiter un animal.
- Quiconque porte du rouge en présence de l'empereur est passible d'un mois d'emprisonnement.

Certains lieux peuvent avoir des lois qui s'appliquent directement aux aventuriers, par exemple en interdisant à quiconque n'est pas noble de porter une arme dans l'enceinte de la ville (et même en le proscrivant à tout le monde sauf aux gardes du roi). Le code pénal peut restreindre ou interdire la pratique de la magie, ou encore limiter les rassemblements à deux ou trois individus armés. Toutes ces lois sont décidées par le dirigeant de la région, inquiet de tout ce qui peut constituer une menace personnelle. Aucun roi, duc ou maire n'apprécie que les aventuriers locaux soient plus puissants que sa garde (et donc, que lui), à moins qu'il n'ait une confiance absolue en eux ou qu'il détienne le moyen de les contrôler.

LES CLASSES SOCIALES

La plupart des sociétés reposent sur un système de classes. Utilisez les définitions qui suivent pour une société typique :

Classes supérieures. Elles regroupent les nobles, les plus riches marchands et les dirigeants importants (tels que les maîtres des guildes). Ce sont les classes supérieures qui fournissent les hommes de loi, les administrateurs et tous les autres fonctionnaires. On obtient ce statut à la naissance quand on est noble ou quand on fait partie de la famille d'un riche marchand, mais il est également possible de l'acquérir en amassant suffisamment d'or ou en obtenant un poste important.

Grâce à leur richesse, les aventuriers ont de bonnes chances de rejoindre rapidement les classes supérieures, mais il se peut qu'ils ne soient pas acceptés comme tels si la société au sein de laquelle ils évoluent a une mauvaise opinion des « mercenaires ». Certains membres des classes supérieures peuvent les considérer comme des héros, tandis que les autres verront en eux une menace pour l'ordre public (et eux-mêmes).

Classes moyennes. Marchands, maîtres artisans, membres haut placés des guildes et la plupart des gens occupant un poste synonyme d'une certaine éducation font partie des classes moyennes. Les fonctionnaires de bas rang détiennent parfois ce statut, qui dépend principalement du métier et du degré d'éducation. Il n'est pas déterminé par le sang, mais par les possessions matérielles et la réussite sociale.

Classes inférieures. Commerçants, colporteurs, paysans, fermiers, serviteurs et autres constituent les classes inférieures. Il s'agit le plus souvent de gens pauvres ayant reçu une éducation limitée. Parfois, un conseil d'anciens est chargé de veiller aux intérêts des classes inférieures, mais la plupart du temps, les gens du peuple ne sont pas défendus.

Esclaves. Certaines sociétés (souvent celles qui sont d'alignement mauvais) pratiquent l'esclavage. Sur l'échelle sociale, les esclaves sont situés en dessous du plus humble ouvrier. Même si certains ont reçu une grande éducation et pourraient prétendre à un métier spécialisé, ils sont généralement cantonnés à un rôle de serviteur ou d'ouvrier.

LA MAGIE DANS VOTRE MONDE

Certains MD créent des villes semblables aux cités médiévales, peuplées de gens qui ne sont pas habitués à la magie (voire qui n'y croient pas) et qui n'ont jamais vu d'objet magique ni entendu parler de monstres mythiques.

Procéder ainsi serait une erreur. En effet, vos joueurs risquent d'avoir du mal à comprendre comment eux peuvent utiliser des sorts et des objets magiques pour vaincre les monstres terrifiants des environs alors que les habitants de la ville se comportent comme si la magie n'existait pas dans leur monde.

La magie oblige à vous éloigner de la réalité historique. Chaque fois que vous créez quelque chose dans votre monde, pensez à l'impact que la magie pourrait avoir dessus. Un roi se contentera-t-il d'entourer son château de hauts remparts dans un pays où les sorts vol et lévitation sont monnaie courante ? Et comment les gardes de la trésorerie peuvent-ils s'assurer que personne ne viendra vider les coffres du royaume en se téléportant ou en traversant les murs par le biais du plan éthéré ?

À moins que vous ne souhaitiez faire jouer une campagne variant de la norme, la magie est si omniprésente que les individus intelligents la prennent systématiquement en compte. Par exemple, un marchand ne sera pas étonné que quelqu'un d'invisible essaye de le voler, et un escroc professionnel sait que certaines personnes sont capables de détecter ses mensonges.

Les gens du peuple aussi doivent avoir conscience de l'existence de la magie. Même si les lanceurs de sorts sont assez rares à l'échelle de la population, ils restent suffisamment nombreux pour que tout le monde sache que, quand quelqu'un se casse une jambe en tombant d'un chariot, il est possible de le faire soigner en l'amenant au temple (encore que la plupart des paysans ne pourront pas acquitter le prix fixé par les prêtres). Seuls les fermiers les plus isolés ne voient jamais l'action de la magie ou ses conséquences.

Voici quelques points que vous pouvez éventuellement prendre en compte dans votre monde de campagne :

- Une taverne fréquentée par les aventuriers peut afficher une pancarte indiquant « Sorts de détection interdits » au-dessus du bar, afin de permettre aux clients de se détendre sans crainte que quelqu'un cherche à lire leurs pensées ou à découvrir certains de leurs objets sont magiques.
- Plusieurs marchands peuvent s'unir pour engager quelques magiciens quadrillant la place du marché en étant invisibles, pour mieux lancer détection de pensées sur les individus louches et détection de l'invisibilité afin de s'assurer que personne ne s'approche subrepticement de l'étal de leurs employeurs.
- La garde de la ville peut employer quelques lanceurs de sorts pour augmenter son potentiel défensif, lutter contre les jeteurs de sorts difficilement contrôlables ou faciliter les interrogatoires.
- Un tribunal peut employer des sorts tels que détection de pensées ou détection du mensonge avant de rendre son jugement lors des affaires importantes.
- Une ville peut utiliser certains sorts de bas niveau afin de faciliter la vie de ses habitants, comme par exemple flamme éternelle pour créer une sorte d'éclairage municipal. De la même manière, des cités particulièrement riches peuvent avoir recours à des portails spéciaux pour se débarrasser de leurs ordures, mais aussi équiper leurs messagers de tapis volants pour délivrer les missives importantes (mais ne laissez pas la magie devenir ordinaire en l'utilisant à tout bout de champ).

Les objets magiques

Les objets magiques décrits dans le Chapitre 7 s'accompagnent tous d'un prix de vente. Cela part du principe que, même s'ils sont rares, ils peuvent être achetés au même titre que n'importe quelle autre marchandise. Les prix indiqués sont bien trop élevés pour l'immense majorité de la population, mais les gens très riches (ce qui inclut les personnages à partir des niveaux intermédiaires) peuvent acheter certains de ces

objets, ou encore se les faire fabriquer sur commande par les lanceurs de sorts PNJ. Dans certaines cités et métropoles, on trouve quelques échoppes spécialisées dans la vente des objets magiques et qui s'adressent à une clientèle majoritairement constituée d'aventuriers (elles bénéficient bien évidemment de protections magiques très importantes pour se prémunir des voleurs). Il arrive également que certains objets magiques soient vendus au marché ou dans d'autres boutiques. Par exemple, un armurier peut avoir quelques armes magiques à proposer en plus de ses armes normales.

La superstition

Ce n'est pas parce que la plupart des gens sont conscients de l'existence de la magie qu'ils savent comment elle fonctionne. La superstition (activité rituelle dénuée de résultats tangibles) risque d'être très présente dans l'univers de campagne. Pour enrichir votre monde et offrir certains détails qui illustrent les bizarreries et craintes de la société, inventez des superstitions (ou adaptez celles du monde réel). Voici quelques idées :

Les gens du peuple croient aux vertus magiques de charmes et autres babioles qu'on leur vend, alors qu'ils n'ont aucun pouvoir particulier (patte de lapin, par exemple).

Dans certaines cultures, on fait des signes particuliers ou l'on prononce des phrases dans certaines situations (comme « À vos souhaits » lorsque quelqu'un éternue).

Certaines personnages voient des signes inquiétants (ou, au contraire, bénéfiques) dans la formation des oiseaux en vol. A-t-il une bonne réputation parce qu'il dit aux individus superstitieux ce qu'ils veulent entendre, ou parce qu'il a de réels pouvoirs magiques ?

Les restrictions en matière de magie

Dans certaines régions civilisées, l'usage de la magie peut être réglementé, ou même prohibé. Peut-être chaque lanceur de sorts a-t-il besoin d'un permis pour exercer, ou encore d'une autorisation écrite délivrée par le seigneur local. Dans un tel lieu, les objets magiques et les sorts permanents sont rares. Par contre, les protections contre la magie, elles, peuvent être très nombreuses, selon que les autorités sont paranoïaques ou non à ce sujet.

Certaines localités peuvent également interdire des sorts spécifiques. Par exemple, lancer le moindre sort pouvant aider à voler son prochain (comme invisibilité et la plupart des illusions) pourra être considéré comme un crime. Les enchantements (sorts de charme ou de coercition, suggestion, effets de domination, etc.) sont parmi les premiers interdits, en raison de leur effet inhibiteur sur le libre arbitre du sujet. Les sorts destructeurs sont eux aussi frappés d'interdit, pour des raisons évidentes. Enfin, un dirigeant local peut avoir une phobie liée à un sort ou un effet bien précis (par exemple, les effets de métamorphose, s'il a peur que quelqu'un cherche à prendre sa place).

LA RELIGION

Aucune autre force n'a autant d'impact sur la société que la religion, aussi devez-vous faire en sorte que les religions de votre monde correspondent aux diverses cultures existantes. Comment les représentants du clergé se comportent-ils avec la population ? Qu'est-ce que les gens pensent de la religion, de leur dieu et de ses représentants terrestres (les prêtres) ? La plupart du temps, la religion n'a pas pour unique fonction de servir un dieu. Elle remplit également un ou plusieurs autres rôles parmi les suivants (la liste n'est pas exhaustive) : tenue des archives et préservation de l'histoire de la société, direction des cérémonies, arbitrage des différends, aide aux pauvres ou aux malades, défense de la communauté, éducation des jeunes, préservation des traditions, et ainsi de suite.

Parfois, la hiérarchie religieuse n'est pas unie, et vous pouvez par exemple concevoir des intrigues passionnantes en créant plusieurs factions d'un même culte, opposées pour ce qui est de la doctrine ou de la manière de l'appliquer (ou même de l'alignement). Différents ordres d'une même religion peuvent se caractériser par des domaines distincts. Par exemple, un dieu proposant les domaines Bien, Connaissance, Guerre et Loi peut être vénéré dans le cadre d'une religion constituée de deux factions opposées : les justiciers, tournés vers la Guerre et la Loi, et les prophètes, favorisant le Bien et la Connaissance.

Le panthéon du monde de campagne

En guise d'exemple, voici comment les divinités présentées dans le *Manuel des joueurs* s'intègrent à la société :

Boccob. Les prêtres de Boccob sont des gens sévères, qui prennent leur mission (la quête perpétuelle du savoir) très au sérieux. Les serviteurs de l'Archimage des Dieux portent une robe violette bordée d'or. Ils se désintéressent des affaires publiques et de la politique, préférant rester à l'écart et mettre en œuvre leurs propres plans.

Corellon Larethian. Les prêtres du Créateur des Elfes sont les défenseurs et les champions de leur race. Il n'est pas rare qu'ils dirigent les communautés elfiques, ou du moins qu'ils arbitrent les différends entre leurs frères.

Ehlonna. Les prêtres d'Ehlonna sont des gens des bois extrêmement chaleureux. Ils portent une robe vert pâle et protègent les forêts contre toute menace.

Érythnul. Les prêtres d'Érythnul préfèrent rester discrets dans la plupart des pays civilisés. Par contre, dans les contrées sauvages, ils n'hésitent pas à terroriser leur entourage. La plupart des humanoïdes maléfiques vénèrent Érythnul, mais leurs prêtres sont incapables de coopérer dans l'intérêt du culte. Les serviteurs du dieu des Carnages ont une préférence pour les habits de couleur rouille et les robes maculées de sang.

Fharlanghn. Les prêtres de Fharlanghn parcourent sans cesse les routes pour aider les autres voyageurs. De nombreux temples dédiés à Celui Qui Campe à l'Horizon se dressent le long des chemins, et jamais ils ne sont gardés par le même prêtre. Les serviteurs du dieu des Routes se rendent toujours d'un lieu à un autre. Ils portent des vêtements ordinaires de couleur verte ou brune.

Garl Brilledor. Les prêtres de Garl Brilledor sont les éducateurs et les protecteurs des communautés gnomes. Ils enseignent l'histoire aux jeunes et leur apprennent diverses compétences avec leur sens de l'humour inimitable. Ils protègent également leurs frères gnomes contre les humanoïdes maléfiques qui ne demandent qu'à les menacer.

Gruumsh. Gruumsh est le dieu des orques, et la religion qu'il impose est basée sur l'intimidation et la terreur. Ses prêtres essaient systématiquement de prendre la tête de la tribu dont ils font partie, ou du moins à devenir les conseillers du chef. Beaucoup s'arrachent un œil afin de davantage ressembler à leur seigneur et maître.

Héronéus. Le clergé du dieu de la Bravoure est organisé comme un ordre militaire. Sa hiérarchie est impeccablement définie, de même que ses lignes d'approvisionnement, et ses armureries ne sont jamais vides. Ses prêtres combattent les adorateurs d'Hextor partout où ils les trouvent, passant le reste de leur temps à protéger les régions civilisées contre les forces du Mal.

Hextor. La force est l'unique valeur reconnue par le clergé d'Hextor. Bien que maléfique, ce culte n'est pas aussi souterrain que les autres religions maléfiques, et les temples consacrés au dieu de la Tyrannie se dressent dans beaucoup de grandes villes. Les prêtres d'Hextor s'habillent en noir et leurs vêtements s'ornent souvent de crânes ou de visages blafards.

Kord. Les prêtres de Kord vénèrent la force physique, mais pas la domination des faibles. Ses temples prennent souvent la forme d'auberges pour guerriers, et ses prêtres, qui s'habillent fréquemment de rouge et de blanc, ressemblent davantage à des combattants qu'à des hommes d'Église.

Moradin. Les prêtres de Moradin président la plupart des cérémonies naines. Ils conservent aussi l'arbre généalogique de toutes les familles de leur clan, éduquent les jeunes et défendent la communauté en cas d'agression extérieure.

Nérull. Le Fauqueur est craint dans tous les pays. Ses prêtres, vêtus de rouge sang, sont des tueurs psychopathes qui complotent en secret contre tout ce qui est bon. Ils n'ont aucun sens de la hiérarchie, et il leur arrive même de s'affronter entre eux.

Obad-Hai. Les prêtres d'Obad-Hai ne dépendent pas d'une hiérarchie ; tous les membres de leur ordre se considèrent comme égaux. Ils portent des vêtements de couleur rouille et entretiennent des temples perdus au fond des bois, le plus souvent bien loin des régions civilisées. Ils préfèrent rester seuls et ne s'occupent que rarement des affaires de la société.

CHAPITRE 5 :
CAMPAGNES

Olidammara. Le culte d'Olidammara dispose d'une organisation extrêmement sommaire, à tel point que rares sont les temples que le Filou Rieur ne doit pas partager avec d'autres divinités. Pourtant, ses prêtres sont nombreux. Ils officient souvent dans les campagnes, quand ils ne remplissent pas le rôle de prêtres errants. Ils ont souvent une seconde profession, comme par exemple ménestrel ou brasseur, et on peut donc les trouver faisant n'importe quel métier. Leur mode vestimentaire n'est pas réglementé non plus.

Pélor. Les prêtres de Pélor aident les pauvres et les malades, ce qui explique qu'ils soient si appréciés des gens du peuple. Les temples consacrés à l'Étincelant sont des sanctuaires pour les miséreux et les malportants, et ses prêtres tout de jaune vêtus sont souvent des individus doux et généreux, qui ne s'emportent que pour affronter les forces du Mal.

Saint Cuthbert. Très rigide, l'ordre de Saint Cuthbert ne supporte pas le Mal ni la bêtise. Ses prêtres défendent les gens du peuple contre les nobles qui les oppriment. Extrêmement zélés, ils cherchent sans cesse à convertir de nouveaux fidèles et détruisent leurs adversaires sans le moindre remord.

Vecna. Le culte de Vecna est assuré par de petits groupes isolés, recherchant les secrets interdits pour mieux réaliser leurs plans néfastes. Le rouge et le noir sont les couleurs favorites du clergé.

Wy-Djaz. Les prêtres de Wy-Djaz évoluent dans le cadre d'une hiérarchie on ne peut plus stricte. Ils sont connus pour leur sens de la discipline et la ferveur avec laquelle ils obéissent aux ordres de leurs supérieurs. Ils officient lors des funérailles, entretiennent les cimetières et gardent les bibliothèques ésotériques. Ils portent une robe noire ou grise.

Yondalla. Les prêtres de Yondalla aident les autres halfélins à mener une existence calme et prospère en suivant les préceptes de la déesse. Ils dirigent souvent la communauté dont ils font partie.

Créer de nouveaux dieux

Rien ne vous empêche de créer vos propres dieux et religions. Les divinités peuvent exister individuellement, ou dans le cadre d'un panthéon unique.

Chaque dieu doit avoir une ou plusieurs sphères d'influence (ou attributions), lesquelles peuvent prendre la forme de concepts (la paix ou la mort), d'événements (la guerre ou la famine), d'éléments (le feu ou l'eau), d'activités (les voyages ou les loisirs), de classes ou de professions (magicien ou forgeron), mais aussi de races, d'alignements ou de lieux. Les dieux ayant des sphères d'influence communes peuvent agir de concert ou être en opposition permanente, selon leur alignement et leur puissance respective.

Les domaines entre lesquels un prêtre peut choisir doivent toujours être basés sur les sphères d'influence de son dieu. Généralement, chaque divinité a quatre domaines, mais certaines peuvent en avoir plus si leurs champs d'intérêt sont particulièrement étendus (à l'inverse, d'autres, concentrés sur des points bien précis, n'en ont que trois).

D&D part du principe que la société au sein de laquelle les aventuriers évoluent est polythéiste. Rien ne vous empêche d'en décider autrement, mais pensez qu'une religion unique a de grandes chances de déterminer un pouvoir temporel bien plus important (comme c'était le cas lors du Moyen Âge) et qu'un tel bouleversement risque d'avoir d'importantes conséquences sur l'ensemble de votre monde de campagne.

BÂTIR UN MONDE DIFFÉRENT

Les règles sont très souples pour ce qui est de créer votre univers de campagne, et pourtant elles partent du principe que votre monde est plus ou moins basé sur la société médiévale européenne. Cela étant, rien ne vous empêche de modifier ces paramètres.

SOCIÉTÉ/CULTURE

Vous pouvez modifier votre campagne en changeant les bases culturelles de votre société. Une campagne à l'ambiance africaine, indienne, inca ou arabe peut être extrêmement intéressante. Mais ne vous sentez pas limité par la culture que vous avez choisie. Si vous n'aimez pas le fait que les guerriers des sociétés tribales d'Afrique noire ne portaient pas d'armure métallique, modifiez cette donnée dans le cadre de votre campagne.

Même si la plupart des mondes de D&D sont basés sur la société féodale du Moyen Âge, ils sont eux aussi assez distants de la réalité historique. N'oubliez pas les facteurs détaillés plus haut (géographie, écologie, etc.), qui pourront éventuellement être modifiés par votre choix. La magie telle qu'elle est décrite à D&D peut très bien s'adapter à d'autres cultures, et plus particulièrement à la culture extrême-orientale.

La culture asiatique

En guise d'exemple détaillé, partons du principe qu'un MD désire créer une campagne axée sur le Japon féodal et la Chine médiévale. Il décide de ne pas toucher aux races, mais interdit la classe de barde à ses joueurs, jugeant qu'elle est trop occidentale. Dans le même temps, il change le nom de la classe de paladin en samouraï et décide que les pouvoirs et aptitudes de ce personnage ne sont pas liés à sa foi, mais à sa force intérieure, le *ki*. Enfin, il crée trois classes de prestige pour les ninjas, les *wu-jens* et les *kensais*.

En consultant le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*, il constate que l'équipement proposé aux personnages lui convient, mais décide d'y ajouter quelques armes asiatiques qu'il a trouvées au fil de ses recherches (voir la Table 5-3).

Armes asiatiques. Toutes les armes de la Table 7-5 du *Manuel des Joueurs* (page 116) fonctionnent dans le cadre d'une campagne asiatique. Celles qui sont particulièrement appropriées sont : arbalète légère, arc court, arc court composite, arc long, arc long composite, bâton, dague, demi-pique, épieu, faux, fléau d'armes léger, gourdin, hache d'armes, hachette, kama, kukri, nunchaku, pique, serpe, shuriken, siangham et trident.

Les nouvelles armes de la Table 5-3 sont décrites ci-dessous.

Aiguilles pour sarbacane. Ces aiguilles en fer longues de 5 centimètres sont vendues par 20, dans de petits étuis en bois ou en bambou. Leur pointe est souvent enduite d'un poison tel que l'extrait de sanvert, la tormentille, l'ajonc à fleurs bleues, l'essence d'ombre, ou même la mortelaine.

Katana. Le katana fonctionne en tout point comme une épée bâtarde, mais il n'existe pas de meilleure épée non magique au monde. Considéré comme une arme de maître, il confère un bonus de +1 aux jets d'attaque de son utilisateur. Il est trop grand pour qu'il soit possible de l'utiliser à une main sans avoir reçu la formation adéquate, ce qui explique qu'il soit classé comme arme exotique. Une créature de taille M peut s'en servir comme d'une arme de guerre, à condition de le manier à deux mains (une créature de taille G peut s'en servir à une main et comme une arme de guerre). En prenant le don Maniement d'une arme exotique (katana), une créature de taille M peut le manier à une main. Son bonus d'arme de maître ne s'additionne pas à un éventuel bonus d'altération à l'attaque.

Kusari-gama. Le kusari-gama est constitué d'une lame courbe fixée au bout d'une chaîne. Il s'agit d'une arme exotique conférant une allonge. Elle peut frapper les adversaires situés à 3 mètres. En outre, contrairement aux autres armes à allonge, on peut l'utiliser contre un adversaire adjacent. On s'en sert comme d'une chaîne cloutée (voir page 118 du *Manuel des Joueurs*) pour ce qui est de faire des crocs-en-jambe, de désarmer un adversaire, ou d'utiliser son modificateur de Dextérité au jet d'attaque à la place de celui de Force.

Sarbacane. Cette arme sert à tirer de petites aiguilles à plusieurs mètres de distance. Elle est silencieuse et ses projectiles sont souvent enduits de poison (voir ci-dessus).

Wakizashi. Cette petite épée courte à lame légèrement courbée est obtenue à l'aide de méthodes connues des seuls maîtres forgerons. Considérée comme une arme de maître, elle procure un bonus de +1 aux jets d'attaque de son utilisateur. Ce bonus ne s'additionne pas à un éventuel bonus d'altération à l'attaque.

Autres éléments asiatiques. Le MD invente son monde en le peuplant de seigneurs féodaux qui servent tous le même dirigeant et sont les maîtres absolus de leurs paysans. Les monastères sont courants, les moines jouant le même rôle que les prêtres pour ce qui est de la quête de la spiritualité. Certains arts, tels que la poésie (haïku), le théâtre (no), la peinture et le travail de la porcelaine, prennent une plus grande importance au sein de la société (ce qui est ironique, le MD ayant décidé d'interdire les bardes !), à tel point que la version locale de Représentation (tournée vers les types d'expression artistique mentionnés ci-dessus) devient une compétence que tous les personnages, ou presque, se doivent de choisir s'ils veulent s'élever dans la société.

TABLE 5-3 : ARMES ASIATIQUES

Armes courantes	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
<i>Armes à distance</i>							
Sarbacane	1 po	1	1	x2	3 m	1 kg	Perforant
Aiguilles, sarbacane (20)	1 po	—	—	—	—	*	—
<i>Armes de guerre</i>							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Wakizashi**	300 po	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Tranchant
<i>Armes exotiques</i>							
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Kusari-gama***	10 po	1d4	1d6	x2	—	1,5 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Katana****	400 po	1d8	1d10	19-20/x2	—	3 kg	Tranchant

* Poids négligeable.

** Sauf précisions contraires, similaire à une épée courte de maître.

*** Arme à allonge.

**** Sauf précisions contraires, similaire à une épée bâtarde de maître.

TABLE 5-4 : ARMES DE LA RENAISSANCE

Armes exotiques (armes à feu)	Prix	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
Armes à distance à une main							
Pistolet	250 po	1d8	1d10	x3	15 m	1,5 kg	Perforant
Armes à distance à deux mains							
Mousquet	500 po	1d10	1d12	x3	45 m	5 kg	Perforant
Arme*	Prix	Dégâts	Rayon de l'explosion	Facteur de portée	Poids	Type	
Bombe	150 po	2d6	1,50 m	3 m	500 g	Feu	
Bombe fumigène	70 po	Fumée	**	3 m	500 g	—	

* Aucune compétence n'est nécessaire pour utiliser les projectiles à impact.

* Aucune compétence n'est nécessaire pour utiliser les projectiles à impact.

LA TECHNOLOGIE

Le niveau de technologie définit autant un monde que la société qui l'occupe. Il suffit par exemple que la poudre à canon devienne disponible pour que l'art de la guerre en soit totalement bouleversé. D'un seul coup, un homme du peuple armé d'un mousquet devient une menace pour un chevalier en armure, et les murailles d'un château ne suffisent plus à se protéger d'une invasion. Moins enfermés chez eux, les gens deviennent moins isolationnistes et les mentalités changent à leur tour.

Technologie primitive

Il peut être passionnant de faire jouer une campagne dans un monde à l'âge du bronze, où les armes et armures sont encore grossières et peu efficaces, ou encore plus tôt, par exemple à l'âge de la pierre (époque où le métal est pratiquement inexistant). Dans ce type de campagne, la survie est bien souvent la priorité des personnages, car trouver de quoi se nourrir et se chauffer consiste déjà un défi en soi (surtout si vous jouez durant une période glaciaire). Les aventuriers ne trouveront pas de boutiques où acheter leur équipement, ni même d'endroit sûr où passer la nuit. Et, dans ces conditions, le moindre animal tué peut être source de viande, de peaux qui deviendront des vêtements, et d'armes et d'outils (obtenus à partir des os).

Âge de la pierre. Les armes qui sont taillées dans des matériaux tels que l'os ou la pierre s'accompagnent d'un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts (les dégâts ne peuvent toutefois descendre en dessous de 1). Les cultures de cette ère ne font pas de cottes de mailles en os ou en pierre : elles utilisent les armures en cuir, matelassées, en bois ou en os. Historiquement, il existe quelques exceptions à la règle (armures en bronze).

L'os a une solidité de 6 et 10 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur. La pierre a une solidité de 1 et 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Âge du bronze. De toute évidence inférieures aux objets en acier, les armes en bronze sont de meilleure qualité que les armes en pierre ou en os. Leurs attaques s'accompagnent d'un malus de -1 aux jets de d'attaque et de dégâts (pour un minimum de 1). Les boucliers en bronze offrent la même protection que les boucliers en acier, leur coût et leur poids étant les mêmes. Cependant, un bouclier en bronze a une solidité de 9 (contre 10 pour le fer). Une rondache en bronze a 7 points de résistance alors qu'un écu fait dans le même matériau en a 14. Le

bronze, métal relativement mou, affiche une efficacité réduite quand on en fait des armes, mais il existe tout de même des cuirasses en bronze joliment travaillées. Le bonus d'armure d'une cuirasse en bronze est inférieur de 1 point (+4) à celui d'une cuirasse en acier, mais, le bonus de Dextérité maximal qui l'accompagne est supérieur de 1 point (+4 également).

Le bronze a une solidité de 9 et 20 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Technologie avancée

À l'inverse, il est possible de faire jouer sa campagne dans un univers où la technologie est plus avancée de quelques siècles. En jouant à l'époque de la Renaissance, par exemple, vous pouvez ajouter les inventions suivantes à l'équipement des personnages : horloge, montgolfière, presse typographique, et même quelques engins à vapeur expérimentaux. Mais surtout, les aventuriers et leurs adversaires ont désormais la possibilité de faire usage d'armes à feu (voir la Table 5-4) !

Armes à feu de la Renaissance. Les armes à feu sont considérées comme des armes à distance. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Balle. Ce petit projectile de forme sphérique se vend par bourse de 10 contre 3 po. Une bourse de balles pèse 1 kilo.

Mousquet. Le mousquet ne tire qu'un coup ; une action simple est nécessaire pour le recharger.

Pistolet. Le pistolet ne tire qu'un coup ; une action simple est nécessaire pour le recharger.

Poudre. Si la poudre brûle (une once, soit une trentaine de grammes, illumine autant qu'un bâton éclairant mais se consume en 1 round) et peut même exploser sous certaines conditions, elle est surtout utilisée pour propulser une balle tirée par un pistolet ou un mousquet, ou encore pour créer des bombes (voir ci-dessous). Une once de poudre est nécessaire pour tirer une balle. La poudre est vendue dans des barils d'une contenance de 7,5 kilos (poids total 10 kilos, prix 250 po), ou encore dans des cornes étanches (contenance 1 kilo, poids négligeable, 35 po). Humide, la poudre devient inutilisable.

Projectiles à impact de la Renaissance. Aucun don n'est nécessaire pour utiliser ces projectiles à impact explosifs, que l'on lance sur

TABLE 5-5 : ARMES DE L'ÈRE MODERNE

Armes exotiques (armes à feu)	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
<i>Armes à distance à une main</i>						
Pistolet automatique	2d4	2d6	x2	12 m	1,5 kg	Perforant
Revolver	2d6	2d8	x2	9 m	1,5 kg	Perforant
<i>Armes à distance à deux mains</i>						
Fusil à pompe	2d6	2d8	x2	9 m	3,5 kg	Perforant
Fusil à répétition	2d8	2d10	x2	24 m	4 kg	Perforant
Fusil automatique	2d6	2d8	x2	24 m	4 kg	Perforant
Lance-grenades	*	*	—	21 m	3,5 kg	—

* Tire des grenades fumigènes ou à fragmentation ; voir la table ci-dessous

Explosifs†	Dégâts	Rayon de l'explosion	Facteur de portée	Poids	Type
Dynamite	3d6†	1,50 m	3 m	500 g	Contondant
Grenade à fragmentation	4d6	6 m	3 m	500 g	Tranchant
Grenade fumigène	Fumée	†	3 m	1 kg	—

TABLE 5-6 : ARMES FUTURISTES

Armes exotiques (armes à feu)	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type
<i>Armes à distance à une main</i>						
Pistolet-laser	3d4	3d6	x2	12 m	1 kg	—
<i>Armes à distance à deux mains</i>						
Fusil à antimatière	6d6	6d8	x2	36 m	5 kg	—
Fusil-laser	3d6	3d8	x2	30 m	3,5 kg	—
Lance-flammes	3d4†	3d6†	—	6 m	4 kg	Feu

† Voir description.

une case à l'aide d'une attaque de contact à distance. En cas de coup au but, l'arme touche la créature visée et quiconque se trouve dans un rayon de 1,50 mètre (cible comprise) subit les dégâts indiqués.

Si le coup est raté, il faut déterminer où la bombe atterrit. Lancez 1d8 pour déterminer dans quelle direction se produit l'impact par rapport à la cible : sur un 1, le lancer était trop court, sur un 2, le lancer était trop court et à droite, etc. (voir le diagramme de la page 157 du *Manuel des Joueurs*). Ensuite, on s'éloigne d'une case tous les deux facteurs de portée.

Bombe. Ce projectile sphérique et gros comme le poing s'accompagne d'une mèche qu'il faut allumer (action de mouvement) avant de le lancer. La poudre contenue à l'intérieur inflige 2d6 points de dégâts de feu. Les créatures se trouvant dans la zone dangereuse ont droit à un jet de Réflexes (DD 15). En cas de succès, les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.

Bombe fumigène. La mèche de cette bombe cylindrique doit être allumée (action de mouvement) avant d'être lancée. Deux rounds après avoir été allumée, la bombe émet un épais nuage de fumée (semblable à une *nappe de brouillard*) de 11 mètres de rayon. Il persiste pendant 4 rounds en cas de vent modéré (15 km/h ou plus) ou pendant 1 round seulement en cas de vent important (30 km/h ou plus).

Technologie très avancée

On peut également imaginer une campagne se déroulant dans un univers très avancé. Peut-être un vaisseau spatial a-t-il atterri (ou s'est-il écrasé) sur le monde des personnages. Cela a pu se passer bien des années plus tôt, avec pour conséquence que le vaisseau partiellement détruit est désormais devenu un donjon étrange où se mêlent magie inexplicable (la technologie) et monstres plus insolites les uns que les autres (extraterrestres survivants et robots). À moins que la civilisation avancée n'ait vécu dans le monde de campagne mais ne l'ait quitté depuis longtemps, laissant derrière elle une partie de ses secrets, dans des sites en ruine qui n'attendent que les aventuriers assez courageux pour les explorer. Dans le cadre d'une telle campagne, rien ne vous empêche de décider que la plupart des monstres étranges sont en fait le produit d'expériences génétiques réalisées il y a des siècles de cela. Enfin, il est possible que des créatures plus avancées aient décidé de s'installer sur la planète des aventuriers et d'aider le développement des races qu'elles y trouvent, ou au contraire de les réduire en esclavage. Si elles arrivent à se faire des alliés au sein de la population locale, elles peuvent transmettre leur technologie au compte-gouttes à leurs fidèles serviteurs.

Quelle que soit la manière dont vous décidez d'introduire une technologie avancée dans votre campagne, assurez-vous que les objets que vous donnez aux personnages sont l'équivalent d'artefacts (voir page 277) ; autrement dit, qu'il n'en existe qu'un nombre extrêmement restreint et qu'il est très difficile, voire impossible, d'en retrouver si on les perd. Ces objets ne doivent pas prendre l'ascendant sur le reste de la campagne, mais ils peuvent être amusants de temps en temps. Qui n'a jamais rêvé de chasser le dragon au fusil de gros calibre ? Et imaginez la surprise des aventuriers se retrouvant face à un robot de guerre alors qu'ils s'attendaient à affronter une meute de trolls ! Mais n'en abusez pas, sous peine de lasser vos joueurs.

Quelques armes sont décrites ci-dessous. Aucun prix n'est indiqué, car il est impossible de les fabriquer ; elles ne peuvent qu'être trouvées comme des artefacts.

Les caractéristiques de ces armes ont également pour but de vous montrer comment gérer des situations que vous avez du mal à appréhender. Comme vous avez sans doute une bonne idée de la façon dont fonctionne une arme à feu (ou même un pistolet-laser !), vous pouvez vous en servir de base pour extrapoler. Imaginons par exemple que vous souhaitiez concevoir un piège tirant un grand nombre de fléchettes en même temps. Pourquoi ne pas vous servir des caractéristiques du fusil automatique pour vous faciliter la tâche ? En décrivant le piège, vous pourriez même dire qu'il ressemble à une mitrailleuse pour que vos joueurs comprennent bien son fonctionnement.

D20 Modern*, jeu de rôles contemporain compatible avec D&D, renferme de plus amples précisions quant aux armes à feu et autre équipement high-tech.

Armes à feu de l'ère moderne. Les armes à feu sont considérées comme des armes à distance. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Munitions. Les armes à feu de l'ère moderne utilisent des balles semblables à celles de la Renaissance. Dix balles pèsent 500 grammes. Le chargeur renfermant les balles d'une arme automatique pèse 250 grammes.

Les nouvelles armes de la Table 5-5 sont détaillées ci-dessous.

Fusil à pompe. Le fusil à pompe est plus efficace à courte portée. Si l'assaillant attaque avec succès, un malus de -1 s'applique au jet de dégâts pour chaque facteur de portée de l'attaque. Il peut être utilisé 6 fois avant qu'il ne soit nécessaire de le recharger (ce qui nécessite une action complexe). L'arme tire des cartouches cylindriques remplies d'un mélange de poudre et de grains de plomb.

Fusil à répétition. Le fusil à répétition peut tirer jusqu'à 5 cartouches avant qu'il ne soit nécessaire de le recharger (action complexe).

Fusil automatique. Ce fusil peut tirer un total de 30 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. Il faut entreprendre une action de mouvement pour changer de chargeur. Le fusil automatique peut balayer une zone de 3 mètres de côté, auquel cas il tire 10 cartouches. Si l'attaquant réussit un jet d'attaque contre une CA10, toutes les créatures situées dans la zone de 3 mètres doivent remporter un jet de Réflexes (DD 15) ou subir les dégâts.

Lance-grenades. Cette arme permet de tirer des grenades fumigènes ou à fragmentation jusqu'à la portée indiquée, mais il est nécessaire de la recharger après chaque tir (ce qui demande une action simple). Le lance-grenades prend la forme d'un tube métallique fixé sur un trépied et équipé d'un mécanisme de visée. Les grenades fumigènes ou à fragmentation sont faites pour aller à l'intérieur.

Pistolet automatique. Ce pistolet peut tirer un total de 15 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut entreprendre une action de mouvement pour changer de chargeur.

Revolver. Le revolver peut tirer jusqu'à 6 cartouches avant qu'il ne soit nécessaire de recharger son barillet (action complexe).

Projectiles à impact de l'ère moderne. Ces projectiles explosifs fonctionnent comme ceux de la Renaissance (voir plus haut) pour ce qui est des attaques et des échecs.

Dynamite. La mèche de ce bâton d'explosif doit être allumée (action de mouvement) avant de le lancer. La dynamite explose dans le même round ou plusieurs minutes après (selon la longueur de la mèche). La déflagration affecte un rayon de 1,50 mètre et inflige 2d6 points de dégâts conondants. Un jet de Réflexes réussi (DD 15) permet de réduire ce total de moitié.

Il est possible d'attacher plusieurs bâtons de dynamite ensemble afin qu'ils explosent en même temps. Chaque bâton supplémentaire augmente les dégâts de 1d6 (pour un maximum de 10d6) et le rayon de l'explosion de 1,50 mètre (6 mètres au plus).

Grenade à fragmentation. Une grenade à fragmentation ressemble à un gros œuf fixé à une tige d'une trentaine de centimètres et dotée d'ailettes. Quand on la lance à la main, on utilise son facteur de portée propre ; par contre, si on la tire à l'aide d'un lance-grenades, c'est le facteur de portée de ce dernier qui est pris en compte. La grenade à fragmentation est un explosif antipersonnel évolué qui inflige des dégâts tranchants dans un rayon de 6 mètres. Un jet de Réflexes réussi (DD 15) permet de réduire ce total de moitié.

Grenade fumigène. Une grenade fumigène ressemble à un petit cylindre fixé à une tige d'une trentaine de centimètres et dotée d'ailettes. Quand on la lance à la main, on utilise son facteur de portée propre ; par contre, si on la tire à l'aide d'un lance-grenades, c'est le facteur de portée de ce dernier qui est pris en compte. Un round après avoir atterri ou touché sa cible, elle libère un épais nuage de fumée (semblable au sort *nappe de brouillard*) de 11 mètres de rayon. Il persiste pendant 4 rounds en cas de vent modéré (15 km/h ou plus) et pendant 1 round seulement en cas de vent important (30 km/h ou plus).

Armes futuristes. Les armes futuristes sont considérées comme des armes à distance, même si elles infligent des dégâts particuliers. Le don Maniement d'une arme exotique (armes futuristes) permet de les maîtriser toutes, sans quoi l'utilisateur subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Les nouvelles armes de la Table 5-6 sont détaillées ci-dessous.

Fusil à antimatière. Cette arme est dévastatrice à faible distance. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par round et son chargeur (500 grammes) est juste bon pour 2 coups. Une action de mouvement est nécessaire pour changer de cartouche à énergie.

Fusil-laser. Le fusil-laser peut tirer un total de 30 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut une action de mouvement pour changer de cartouche à énergie (500 grammes).

Lance-flammes. Le lance-flammes ne tire qu'une fois par round. Contrairement aux autres armes à distance, il inflige des dégâts sur toutes les cases situées à portée (1,50 mètre de large, 60 mètres de long maximum). Il est nécessaire de le recharger au bout de 10 coups, ce qui prend une action complexe.

Pistolet-laser. Le pistolet-laser peut tirer un total de 50 fois avant qu'il ne soit nécessaire de recharger. L'utilisateur peut s'en servir plusieurs fois par round si son niveau lui permet d'attaquer à de multiples reprises. Il faut une action simple pour changer de cartouche à énergie (500 grammes).

AVENTURES DANS LES AUTRES PLANS

Lorsque les personnages atteignent un niveau élevé, leur influence s'étend à d'autres dimensions, ou, comme nous les appelons, plans d'existence. Les PJ iront chercher un ami dans les profondeurs méphitiques des Abysses, ou sillonneront les eaux étincelantes de l'Océan. Ils porteront un toast en compagnie de géants d'Ysgard, ou parcourront le chaos des Limbes pour entendre les conseils d'un vieux sage githzerai.

Les plans d'existence constituent la cosmologie du monde de D&D, qui est l'objet de cette section. Ces plans sont des lieux étranges et généralement dangereux, les plus singuliers n'ayant rien en commun avec le « monde réel ». Cependant, si les aventures interplanaires présentent un certain risque, elles n'en sont pas moins merveilleuses. Les personnages traverseront un plan entièrement constitué de feu solide, ou prouveront leur courage sur un champ de bataille où les morts sont ressuscités à l'aube.

Étant donné que les sorts nécessaires pour atteindre les autres plans sont du 6^e niveau au moins, les aventures interdimensionnelles sont réservées aux PJ de haut niveau. Car non seulement les plans sont hantés par de puissants Extérieurs et élémentaires, mais leur environnement est de plus meurtrier pour les voyageurs imprudents.

La cosmologie de D&D présente vingt-sept plans d'existence, de la normalité du plan Matériel (le monde réel) à la sérénité du plan Astral, en passant par les déléterres Enfers. Cette section décrit les caractéristiques des plans et inclut un aperçu de chacun.

QU'EST-CE QU'UN PLAN ?

Les plans d'existence sont différentes réalités liées les unes aux autres. Exception faite des rares points de connexion, chaque plan constitue un univers doté de lois. Les plans abritent de puissantes variantes de créatures familières et autres monstres uniques, qui ont tous réussi à s'adapter à leur étrange environnement.

Les plans se décomposent en un certain nombre de types : le plan Matériel, les plans transitoires, les plans intérieurs, les plans extérieurs et les demi-plans.

Le plan Matériel. Les personnages connaissent bien ces plans et les campagnes de D&D s'y déroulent le plus souvent. Les plans Matériels sont semblables à notre monde et régis par les mêmes lois de la nature. Bien que le plan Matériel soit très douillet pour les PJ, il constitue un environnement étrange et dangereux pour de nombreuses créatures originaires d'autres plans, même quand elles n'y passent que temporairement (via un sort de *convocation de monstres*, par exemple).

Les plans transitoires. Ces trois plans ont un point commun : ils permettent de se rendre d'un lieu à un autre. Le plan Astral permet de se rendre dans les autres plans. De leur côté, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre permettent de se déplacer au sein même du plan Matériel, auquel ils sont reliés. Ces plans entretiennent les liens les plus fréquents avec le plan Matériel et on y accède généralement via tout un assortiment de sorts. Ils abritent également des autochtones.

Les plans intérieurs. Ces six plans représentent l'incarnation même des fondations de l'univers. Ils sont constitués d'un type d'énergie ou d'un élément écrasant tous les autres. Les indigènes des plans intérieurs sont également composés de ces éléments.

Les plans extérieurs. Les dieux en personne y vivent, en compagnie de créatures comme les célestes, les démons et les diables. Chacun des dix-sept plans extérieurs affiche un alignement, représentatif d'une morale ou d'une éthique, auquel se conforment le plus souvent ses habitants. Les plans extérieurs constituent l'ultime lieu de repos des esprits du plan Matériel, qu'il s'agisse d'une paisible introspection ou d'une damnation éternelle.

Demi-plans. Cette catégorie fourre-tout renferme tous les espaces interdimensionnels qui fonctionnent sur le même modèle que les plans, mais dont la taille et l'accès sont limités. D'autres types de plans s'étendent à l'infini, mais un demi-plan ne fait parfois que quelques dizaines de mètres. L'accès aux demi-plans est habituellement limité à un lieu précis (comme un portail) ou à une situation donnée (comme une époque de l'année ou certaines conditions climatiques). Certains demi-plans sont le fruit de sorts, d'autres évoluent naturellement, et d'autres encore apparaissent selon les caprices des dieux.

Au sein de la cosmologie de D&D, également appelée la Grande Roue, les plans sont reliés entre eux d'une certaine manière, comme le montre la page 153. Toutefois, le schéma ne montre pas l'emplacement des demi-plans, et ce en raison de leur nature mouvante.

CARACTÉRISTIQUES DES PLANS

Chaque plan d'existence a ses propriétés – les lois de la nature de son univers.

Les caractéristiques planaires sont divisées en différents domaines. Tous les plans affichent les caractéristiques suivantes.

- **Caractéristiques physiques.** Ces caractéristiques fixent les lois de la nature, parmi lesquelles la gravité et l'écoulement du temps.
- **Caractéristiques élémentaires et énergétiques.** Celles-ci précisent l'importance des éléments et énergies.
- **Caractéristiques d'alignement.** À l'instar des personnages, les plans penchent parfois en faveur d'une éthique précise.
- **Caractéristiques magiques.** L'œuvre de la magie est différente d'un plan à un autre. Ces caractéristiques tracent donc les frontières du possible et de l'impossible.

Caractéristiques physiques

Les deux plus importantes lois de la nature fixées par les caractéristiques physiques précisent le principe de la gravité et l'écoulement du temps. Les autres décrivent les frontières du plan (le cas échéant) ■ la nature de ces dernières. Enfin, une caractéristique physique précise la nature de la matière, qu'elle soit statique et immuable ou changeante et aléatoire.

La gravité. La gravité peut être inhabituelle, tout comme la direction de la force de pesanteur.

Gravité normale. La plupart des plans disposent d'une gravité semblable à celle du plan Matériel. Cela signifie qu'un objet pesant 10 kg dans le plan Matériel pèse également 10 kg dans le plan en question. Les règles normales de valeurs de caractéristique, de poids transportable ■ de charge s'appliquent. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie de D&D présentent une gravité normale.

Gravité élevée. La gravité de ce plan est beaucoup plus élevée que celle du plan Matériel. Du coup, les tests d'Acrobaties, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation et Saut y sont victimes d'un malus de circonstances de -2, tout comme les jets d'attaque d'ailleurs. Le poids des objets est doublé, ce qui risque d'affecter la vitesse de déplacement des personnages. La portée des armes est quant à elle réduite de moitié. La Force ■ la Dextérité des personnages ne sont pas affectées.

Les personnages qui font une chute dans un plan dont la gravité est élevée subissent 1d10 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d10.

Aucune gravité. Les individus situés dans un plan dénué de gravité sont tout simplement en état d'apesanteur, à moins que certains mécanismes (comme la magie ou la volonté) n'offrent de moyen de s'y diriger.

Gravité directionnelle objective. La force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais la direction traditionnelle n'est pas celle du bas (généralement le sol). Cela peut-être vers un objet solide, à un certain angle ou vers le haut, ce qui crée un monde semblable à un lustre sur le sol duquel chacun doit rester de peur de tomber dans le vide.

En outre, cette gravité directionnelle peut être différente suivant les endroits. Le bas ne sera pas toujours dans la même direction et les personnages auront parfois l'impression soudaine de « tomber » vers le haut (comme dans le cas d'un sort d'inversion de la gravité) ou de marcher sur les murs.

Les voyageurs se montrent généralement prudents dans ce genre de plan. Nul ne souhaite avancer dans un couloir de 30 mètres sur le point de se transformer en un puits aussi profond.

Gravité directionnelle subjective. La force de gravité est la même, mais chaque individu choisit la direction de la pesanteur. Un tel plan n'affiche aucune gravité à l'égard des objets non portés et des créatures dénuées de conscience. L'impression léguée est souvent confuse pour les nouveaux arrivants, mais courante dans les lieux en perpétuel état d'apesanteur comme le plan de l'Air.

Les personnages progressent normalement sur les surfaces solides en imaginant que le bas se situe sous leurs pieds. S'il se mouve dans les airs, un personnage se contente de « voler » en choisissant la direction du bas et en se laissant tomber. Dans un tel cas, une créature « tombe » de 45 mètres

durant le premier round, puis de 90 mètres lors de chaque round suivant. Les déplacements se font en ligne droite uniquement. Pour s'arrêter, on commence par ralentir en songeant à un autre « bas » (là encore, on progresse de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres aux suivants).

Pour déterminer la nouvelle direction de la force de gravité, il faut entreprendre une action libre et réussir un test de Sagesse (DD 16). On peut effectuer ce test une fois par round. Tout personnage ratant son premier test bénéficie d'un bonus de +6 aux suivants, jusqu'à ce qu'il en réussisse un.

Écoulement du temps. Le passage du temps varie grandement selon les plans. Néanmoins, il reste toujours le même au sein d'un plan donné. Le temps joue un rôle important lorsque les personnages passent d'un plan à un autre, car son écoulement reste le même aux yeux des voyageurs.

En d'autres termes, le temps est toujours affaire de subjectivité pour l'intéressé. Si l'on congèle magiquement quelqu'un pendant un an, il aura le sentiment que quelques secondes à peine se sont écoulées durant son emprisonnement. Mais pour le reste du monde, une année se sera effectivement passée.

Cette même subjectivité s'applique à divers plans. Les voyageurs réaliseront qu'ils gagnent et perdent du temps en visitant les plans, mais à leurs yeux, il se sera normalement écoulé.

Passage du temps normal. Il s'agit du passage du temps classique, du moins selon les habitants du plan Matériel. Dans un tel plan, une heure vaut une heure du plan Matériel. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie de D&D affichent une caractéristique d'écoulement du temps normale.

Passage du temps immuable. Dans ces plans, le temps s'écoule bel et bien, mais ses ravages sont quasi inexistantes. Reportez-vous à la description du plan Astral, page 154. Vous en découvrirez davantage sur les effets sur la faim, la soif, le vieillissement, les empoisonnements et la guérison naturelle.

Mais il existe un danger dans les plans immuables. En effet, lorsque l'on revient vers un plan où le temps s'écoule normalement, la faim et le vieillissement reprennent leurs droits rétroactivement. Un personnage qui ne s'est pas nourri durant dix années passées dans un plan immuable, risque donc d'être affamé (mais n'est pas en danger de mort). Celui qui a gardé ses vingt printemps durant cinquante années risque d'atteindre les soixante-dix ans en une fraction de seconde. De nombreux contes populaires évoquent des contrées où des héros vécurent pendant des siècles avant de tomber en poussière lorsqu'ils en sortirent.

Forme et taille. Les plans ont diverses formes et tailles. La plupart sont infinis (cela vaut pour ceux de la cosmologie de D&D), du moins si vastes que cela revient au même.

Plans infinis. Ces plans s'étendent à l'infini, mais sans doute abritent-ils des composantes finies, comme des mondes sphériques. Ils peuvent également être en expansion permanente, tels des cartes s'étendant à l'infini.

Caractéristiques d'altération. Cette caractéristique indique dans quelle mesure il est possible de modifier la nature même du plan. Certains plans réagissent aux pensées conscientes, alors que d'autres ne peuvent être manipulés que par de très puissantes créatures. Enfin, d'autres sont sensibles aux effets physiques et magiques.

Altération normale. Ces plans constituent la norme. Les objets restent en place (et restent ce qu'ils sont), sauf quand on les affecte par le biais d'une force physique ou de magie. Dans un plan altérable, il est possible de bâtir un château, d'animer une statue ou de se livrer à la culture céréalière, et donc de modifier l'environnement de manière tangible. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie de D&D (à l'exception des plans extérieurs) présentent cette caractéristique.

Altération aléatoire. Les plans dotés de cette caractéristique changent si fréquemment qu'il est difficile d'y trouver une région stable. De tels plans ont des réactions démesurées face à des sorts, à des pensées ou à la volonté. D'autres changent sans raison connue. Au sein de la cosmologie de D&D, les Limbes affichent une telle caractéristique.

Altération magique. Des sorts précis parviennent à altérer le tissu primaire de ces plans. Le plan de l'Ombre, dont on peut puiser l'énergie n'importe où et qui sert à dupliquer d'autres sorts, est un bon exemple de plan doté de la caractéristique d'altération magique.

Altération divine. Certains êtres (des dieux et autres entités dotées d'une puissance incommensurable) ont le pouvoir d'altérer les objets, les créatures et le paysage de ce type de plan. Des personnages ordinaires auront le

sentiment que ces lieux sont semblables à des plans normalement aléatoires en ce sens que les sorts et la force physique sont capables de les affecter. Mais les dieux ont, d'un simple claquement de doigts, le pouvoir de modifier ces endroits selon leur bon plaisir, se créant ainsi de vastes royaumes. Les plans extérieurs sont pourvus de cette caractéristique (à l'exception des Limbes), ce qui explique que les dieux y élisent domicile.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques

Au sein de la cosmologie de D&D, il existe quatre éléments et deux types d'énergie qui, ensemble, constituent un tout. Les éléments sont la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Dans l'autre catégorie, on trouve les énergies positive et négative.

Le plan Matériel propose un équilibre entre ces éléments et énergies. En effet, tous y sont présents. Les plans intérieurs, entre autres, sont dominés par un élément ou un type d'énergie particulier. D'autres proposent diverses variantes de ces caractéristiques élémentaires. Peu de plans de la cosmologie de D&D présentent cette caractéristique.

Air dominant. Principalement constitués d'espace ouvert, ces plans n'abritent qu'une poignée de roches flottantes ou d'autres éléments. Généralement, l'atmosphère y est respirable, mais il est possible d'y croiser des nuages d'acide ou de gaz toxiques. Les créatures de la Terre (comme les élémentaires de la Terre) s'y sentent mal, car on n'y trouve peu ou pas de sol naturel. Cependant, elles ne subissent aucun dégât particulier.

Eau dominante. Dans ces plans principalement liquides, les créatures qui ne sont pas en mesure de respirer sous l'eau ou de trouver une poche d'air se noient rapidement (voir la page 303). Les créatures du Feu s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées de feu (comme les élémentaires du Feu) y subissent 1d10 points de dégâts par round.

Feu dominant. Ces plans sont constitués de flammes brûlantes continuellement sans jamais épuiser leur source de combustible. Les plans dominés par le Feu sont extrêmement hostiles à l'encontre des créatures originaires du plan Matériel, et celles qui ne disposent ni de résistance ni de protection s'y embrasent rapidement. Le bois, le papier, les vêtements et autres matériaux inflammables qui ne sont pas protégés prennent feu quasi instantanément. À ce sujet, ceux qui portent des vêtements inflammables non protégés prennent également feu (voir la page 302). En outre, pour chaque round passé dans un plan dominé par un tel élément, les créatures subissent 3d10 points de dégâts de feu. Les créatures de l'Eau s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées d'eau (comme les élémentaires de l'Eau) subissent le double des dégâts susmentionnés.

Bien que ces conditions extrêmes valent pour le plan élémentaire du Feu, il existe des endroits, comme les mares de laves, les rivières de magma et les sources volcaniques, où les choses sont bien pires. Au sein de la cosmologie de D&D, certaines zones de plans extérieurs sont également dominées par le Feu et elles aussi proposent leurs régions meurtrières.

Terre dominante. Ces plans sont principalement solides. Les voyageurs y arrivant prennent le risque de suffoquer (voir la page 302) s'ils n'atteignent pas le refuge d'une caverne ou de quelque autre poche d'air. Pire encore, les individus qui ne sont pas capables de fouir sont ensevelis et doivent se creuser un chemin (1,50 m par tour). Les créatures de l'Air (comme les élémentaires de l'Air) s'y sentent mal car les lieux sont clos et prompts à déclencher des crises de claustrophobie. Mais en dehors de la pénalité de mouvement, elles ne souffrent d'aucun autre dérangement.

Énergie positive dominante. Une abondance de vie caractérise ces plans. Toutefois, cette dominance peut être mineure ou majeure.

Un plan minoritairement dominé par l'énergie positive affiche de violentes explosions de vie sous toutes leurs formes. Les couleurs y sont plus vives, les foyers plus chauds, les bruits plus forts et les sensations bien plus intenses, tout cela en raison de la présence d'énergie positive qui tourbillonne dans tout le plan. Tous les individus situés dans un plan minoritairement dominé par l'énergie positive bénéficient du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 2 tant qu'ils y demeurent.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie positive vont plus loin encore. Ainsi, toute créature située dans un tel plan doit réussir un jet de Vigueur (DD 15), sans quoi l'éclat de son environnement l'aveugle pendant 10 rounds. Le simple fait de se trouver dans le plan en question confère le pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 5. En outre, les créatures

disposant de leur maximum de points de vie gagnent 5 points de vie temporaires par round. Ceux-ci disparaissent 1d20 rounds après que la créature a quitté le plan ainsi majoritairement dominé par l'énergie positive. Cependant, toute créature doit effectuer un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. Si elle le rate, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Avec le sort *protection contre l'énergie positive*, une créature ne bénéficie pas du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée, ne risque pas d'être aveuglée et ne gagne pas de points de vie temporaires dans un tel plan.

Énergie négative dominante. Ces plans sont de vastes étendues désolées aspirant la vie des voyageurs qui les parcourent. Le plus souvent, ce sont des lieux déserts, hantés, privés de couleurs et balayés par des vents soufflant les plaintes de ceux qui y ont perdu la vie. Ces plans peuvent également afficher une domination d'énergie négative mineure ou majeure. Dans un plan minoritairement dominé par l'énergie négative, les créatures vivantes subissent 1d6 points de dégâts par round. À 0 point de vie ou moins, elles tombent en poussière.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie négative sont plus rigoureux encore. Chaque round, les créatures s'y trouvant doivent réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou gagner 1 niveau négatif. Une créature dont les niveaux négatifs égalent les niveaux ou DV actuels meurt et devient une âme-en-peine.

Dans de tels plans, le sort *protection contre l'énergie négative* immunise le voyageur contre les dégâts et l'absorption d'énergie.

Caractéristiques d'alignement

Au sein de la cosmologie de D&D, les plans extérieurs disposent d'un alignement. La plupart des habitants de ces plans, y compris les puissantes créatures telles que les dieux, sont de ce même alignement. En outre, les créatures d'un alignement contraire à celui du plan éprouvent les pires difficultés à traiter avec les autochtones et leur environnement.

L'alignement d'un plan influence les échanges sociaux qui s'y déroulent. Ainsi, les personnages dont l'alignement diffère de celui de l'ensemble des autochtones risquent d'y avoir la vie dure.

Les caractéristiques d'alignement sont constituées de plusieurs composantes. Viennent d'abord la morale (Bien ou Mal) et l'éthique (Loi ou Chaos). Un plan peut donc disposer d'un genre moral, d'un genre éthique, ou des deux. Ensuite, l'élément moral ou éthique peut être modéré ou intense.

Bien/Mal. Ces plans ont choisi leur camp dans la bataille qui oppose le Bien et le Mal. Aucun plan ne peut être à la fois bon et mauvais.

Loi/Chaos. La lutte entre la Loi et le Chaos prévaut pour ces plans. Aucun plan ne peut être à la fois loyal et chaotique.

Chaque composante de l'alignement est affublée d'un registre, intense ou modéré, qui décrit la puissance de cet alignement au sein du plan. Ainsi, un plan peut, par exemple, afficher les caractéristiques suivantes : Bien/modéré, Chaos/intense.

Alignement modéré. Les créatures possédant un alignement opposé à celui du plan sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant du Charisme. Par exemple, un personnage mauvais situé dans un plan modérément bon aura sans doute du mal à se faire entendre auprès des autochtones.

Alignement intense. Les créatures possédant un alignement différent de celui du plan sont victimes du même malus de circonstances de -2. En d'autres termes, cela inclut les personnages neutres. En outre, le malus de -2 s'applique également aux tests relevant de l'Intelligence et de la Sagesse. Considérez que le plan en personne s'élève contre votre personnage.

Ainsi, dans le cadre d'un plan Bien/intense, Loi/intense, les créatures dotées d'un aspect neutre d'alignement doivent tenir compte du malus (cela vaut également pour les personnages mauvais ou chaotiques).

Les malus dus aux composantes éthique et morale s'ajoutent. Par conséquent, un personnage neutre mauvais situé dans un plan modérément bon et intensément chaotique sera victime des malus suivants : -2 aux tests relevant du Charisme (mauvais dans un plan Bien/modéré), et -2 aux tests relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme (neutre dans un plan Chaos/intense). Le personnage subira donc un malus de circonstances de -4 aux tests relevant du Charisme, et un malus de circonstances de -2 aux tests relevant de l'Intelligence et de la Sagesse.

Alignement neutre. Dans le cas d'un plan modérément neutre, nul n'est victime du moindre malus de circonstances. Ce genre de plan risque fort de devenir le lieu de rencontre d'individus aux alignements variés, ou bien l'enjeu d'un conflit interplanétaire. Au sein de la cosmologie de D&D, les Terres Extérieures constituent un exemple d'alignement modérément neutre.

Le plan Matériel de la cosmologie de D&D est modérément neutre, mais il abrite de vastes concentrations de Bien, de Mal, de Loi et de Chaos en certaines contrées. Souvent, cela en fait un véritable champ de bataille pour les différents plans et leurs habitants, qui tentent parfois de modifier l'alignement même du plan Matériel.

Caractéristiques magiques

La caractéristique magique décrit le fonctionnement de la magie en comparaison de celui du plan Matériel. Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment.

Magie normale. Cela signifie que tous les sorts et pouvoirs surnaturels fonctionnent normalement. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie de D&D présentent cette caractéristique.

1d100 Conséquences

- 01-19 Le sort est renvoyé au personnage et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur de sorts, il échoue simplement.
- 20-23 Une fosse circulaire de 4,50 mètres de diamètre s'ouvre sous ■ pieds du lanceur de sorts. Elle fait 3 mètres de profondeur par niveau de celui-ci.
- 24-27 Le sort échoue, mais la ou les cibles sont criblées d'une pluie de petits objets (fleurs, fruits pourris, etc.) qui disparaissent en les touchant. L'averse dure 1 round. Pendant ce temps, les protagonistes sont aveuglés et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) s'ils souhaitent jeter un sort.
- 28-31 Le sort affecte une cible ou une zone d'effet choisie au hasard. Le MD doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou restituer le point d'origine du sort dans la limite de ■ portée. Pour déterminer ■ direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur la table des projectiles à impact, page 157 du *Manuel des joueurs*. Pour déterminer ■ distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,50 mètre pour les sorts à portée courte, par 6 mètres pour les sorts à portée moyenne et par 24 mètres pour les sorts à portée longue.
- 32-35 Le sort fonctionne normalement et les composantes matérielles sont intactes. En outre, il reste présent à l'esprit du jeteur de sorts (il peut donc ■ réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
- 36-39 Le sort ne fonctionne pas, mais toutes les créatures (amies et ennemies) situées à 9 mètres ou moins du jeteur de sorts bénéficient des effets de *guérison suprême*.
- 40-43 Le sort ne fonctionne pas, mais *silence et ténèbres profondes* recouvrent une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 2d4 rounds.
- 44-47 Le sort ne fonctionne pas, mais *inversion de la gravité* recouvre une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 1 round.
- 48-51 Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit ■ d'une *poussière scintillante* (DD 10 + le niveau du sort jeté).
- 52-59 Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Toute composante matérielle utilisée est gâchée. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d'un objet magique.
- 60-71 Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Les composantes matérielles utilisées sont intactes et le sort reste dans l'esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
- 72-98 Le sort fonctionne normalement.
- 99-100 Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes d'un malus de -2 et il affiche l'effet maximal possible, comme s'il se trouvait sous l'influence du don Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n'a pas d'autre conséquence.

Magie sauvage. Dans les plans affichant la caractéristique de magie sauvage (comme les Limbes), les sorts et pouvoirs magiques fonctionnent différemment, parfois dangereusement. Ainsi, tout sort ou pouvoir magique utilisé dans un tel plan a une chance d'aller de travers. Le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort ou effet) pour que la magie prenne effet normalement. En ce qui concerne les pouvoirs magiques, utilisez le niveau ou les DV de la créature usant du pouvoir en guise de test de lanceur de sorts et le niveau du pouvoir magique pour fixer le DD du test de lanceur de sorts.

En cas d'échec, il se produit un phénomène étrange ; lancez 1d100 et consultez la table qui précède.

Sur la colonne de droite de cette page figure un exemple de table de magie sauvage.

Enfin, les plans frappés de magie sauvage apportent parfois des modifications supplémentaires aux jets de lanceur de sorts, selon l'école ou le registre du sort (ajoutant, par exemple, +4 au DD des sorts de nécromancie ou -2 au DD des sorts du Bien).

Magie affaiblie. Il est plus difficile de lancer certains sorts et pouvoirs magiques dans ces plans, en grande partie parce que la nature même de ces derniers entrave le bon fonctionnement de la magie. Ainsi, bien qu'il soit possible de lancer une *boule de feu* dans le plan élémentaire de l'Eau, cela est compliqué en raison de l'opposition existant entre le sort et cette dimension.

Pour jeter un sort affaibli, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas mais est tout de même perdu. En cas de réussite, il œuvre normalement.

Magie renforcée. Dans ces plans, certains sorts et pouvoirs magiques affichent davantage de puissance que dans le plan Matériel.

Les autochtones d'un plan bénéficiant d'une magie renforcée sont parfaitement au courant des sorts et pouvoirs magiques concernés, mais les voyageurs interplanétaires le découvriront par eux-mêmes.

Quand un sort est renforcé, il est possible de lui appliquer certains dons de métamagie sans modifier son niveau ou son temps d'incantation. On considère que les jeteurs de sorts situés dans ce plan bénéficient du don en question en ce qui concerne ce sort. Par contre, ils doivent l'acquérir par les voies normales s'ils souhaitent l'utiliser dans d'autres plans.

Par exemple, les sorts relevant du registre du feu bénéficient automatiquement des dons *Extension de portée* et *Quintessence des sorts* dans le plan élémentaire du Feu. Les magiciens et les ensorceleurs sont donc capables d'y préparer des versions plus puissantes de leurs sorts de feu, même s'ils ne possèdent pas les dons susmentionnés, sans en modifier le niveau ou le temps d'incantation.

Magie limitée. Ces plans n'autorisent l'utilisation que de sorts et pouvoirs magiques issus d'une école, d'une branche, d'un registre ou d'un niveau précis. Les autres sorts et pouvoirs magiques ne fonctionnent tout simplement pas.

ÉCHANGES PLANAIRES

Par définition, qu'il s'agisse de mondes plats, de strates superposées ou de sphères perdues dans l'espace, les plans sont des étendues infinies ou quasi infinies. Dans ce cas, comment sont-ils à même d'interagir ?

Usons de métaphore. Imaginez les divers plans flottant les uns aux côtés des autres dans un espace tridimensionnel. Ils ne sont ni « au-dessus » ni « au-dessous » les uns des autres, mais les conventions veulent que les plans du Bien soient les plans « supérieurs » et que les plans du Mal soient les plans « inférieurs ». En ce qui concerne la cosmologie, il est important de déterminer si deux plans donnés sont séparés, adjacents ou coexistants.

Les plans séparés. Deux plans séparés ne se chevauchent ni n'entretiennent de lien direct. Chacun est semblable à une planète suivant une orbite différente de l'autre. Par exemple, un plan extérieur n'a aucun lien direct avec le plan Matériel. Tous deux sont séparés, et pour passer de l'un à l'autre, il est nécessaire d'effectuer un transit par le plan Astral.

Les plans limitrophes ou adjacents. Les plans reliés en certains points sont limitrophes. Dites-vous qu'ils se touchent tout simplement. Ainsi, là où ils sont en contact, tout voyageur peut quitter une réalité pour entrer dans une autre. Par exemple, il est possible de passer d'Hadès aux Abysses en empruntant le Styx.

Les plans coexistants. Il est possible de créer en n'importe quel endroit un lien entre deux plans, ceux-ci sont coexistants. Ils se chevauchent.

chent donc totalement. On atteint un plan coexistant depuis n'importe quel point du plan de départ. Du reste, lorsqu'on se rend dans un tel plan, il est généralement possible de voir ou d'affecter le plan avec lequel il coexiste. Le plan Éthéré est coexistant avec le plan Matériel. D'ailleurs, les habitants du plan Éthéré voient parfaitement ce qui se déroule dans le plan Matériel. En usant de magie, les habitants du plan Matériel peuvent également voir ce qui se passe dans le plan Éthéré et même affecter ce dernier (ainsi, *détection de l'invisibilité* et *projectile magique* affectent tous deux le plan Éthéré).

LA COSMOLOGIE DE D&D

Voici à quoi ressemble la cosmologie de D&D :

Le plan Matériel en occupe le centre.

Le plan de l'Ombre et le plan Éthéré coexistent avec le plan Matériel. Tous les plans, y compris le plan Éthéré et le plan de l'Ombre, coexistent avec le plan Astral, qui enveloppe l'ensemble de la cosmologie tel un nuage.

Les six plans intérieurs encerclent le plan Matériel. Ils sont séparés de celui-ci, mais également les uns des autres (aucun lien ne les unit). Bien entendu, ils coexistent avec le plan Astral. Chacun des plans intérieurs affiche une caractéristique élémentaire ou énergétique.

Les plans extérieurs sont disposés tels une grande roue autour du plan Matériel. Chacun est adjacent à ses deux voisins, mais séparé des autres. L'exception qui confirme la règle est le Domaine Concordant des Terres Extérieures, qui est adjacent à tous les plans extérieurs et donc le principal lieu de négociations entre les Extérieurs.

Les plans extérieurs coexistent avec le plan Astral. Ils sont séparés du plan Éthéré et du plan de l'Ombre, ce qui explique que certains sorts (par exemple, *forme éthérée*) n'y produisent pas d'effet. Les plans extérieurs sont constitués de différents niveaux (ou strates, voir ci-dessous) apparentés et on accède généralement à un plan par son niveau supérieur. Les plans d'alignement bon, également appelés plans célestes ou plans supérieurs, sont reliés entre eux par le cours de l'Océan. De leur côté, les plans d'alignement mauvais, les plans infernaux ou plans inférieurs, sont traversés par le Stryx.

Enfin, il existe un grand nombre de demi-plans finis. Les conduits, portails et vortex sont également monnaie courante.

Strates

Les plans sont divisés en « sous-plans » ou strates. Il s'agit de plans d'existence distincts, chacun présentant ses propres caractéristiques. Les strates sont reliées les unes aux autres par un ensemble de portails, vortex et autres frontières mouvantes.

On accède généralement à une strate par une autre : la première du plan, qui se situe tout en haut ou tout en bas selon les lieux. La plupart des accès (comme les portails et les vortex naturels) aboutissent à ce premier niveau, depuis lequel on peut se rendre sur les autres. Le sort *changement de plan* dépose également les personnages sur la première strate d'un plan.

Toutes les strates d'un même plan sont reliées au plan Astral. Les voyageurs peuvent donc se rendre sur celle de leur choix en usant de sorts comme *projection astrale*. Souvent, le premier niveau est le plus hospitalier pour les voyages interplanaires.

Destinations planaires aléatoires

Des sorts tels que *bannissement* et *rayons prismatiques* sont capables d'envoyer un personnage vers un plan tiré au hasard. Pour déterminer l'endroit où il se retrouve, reportez-vous à la Table 5-7.

La table part du principe que le personnage est originaire du plan Matériel, du plan Astral, du plan Éthéré ou du plan de l'Ombre. Si le personnage est en réalité issu de l'un des plans figurant sur la Table 5-7, remplacez celui-ci par le plan Matériel. Par exemple, le fait de briser un bâton de surpuissance (voir la page 235) dans le plan élémentaire du Feu expédie le personnage dans le plan Matériel s'il tire 91 aux dés.

La strate et la destination précise restent à l'entière discrétion du MD. L'arrivée dans un tel plan ne garantit pas qu'on y survive longtemps. Ainsi, les individus susceptibles à certains effets planaires sont avertis des dangers qu'ils encourent.

DESCRIPTION DES PLANS

Les plans qui composent la Grande Roue sont brièvement décrits ci-dessous.

Chacun des plans transitoires et intérieurs présente une table de rencontres aléatoires. De leur côté, les plans extérieurs en proposent quatre ; utilisez celle indiquée dans la description du plan en question. Toutes les tables de rencontres de cette partie restent générales à dessein. Si vous créez une aventure basée sur un site dans un autre plan, utilisez la table adéquate comme base.

LE PLAN ÉTHÉRÉ

Le plan Éthéré est une dimension brumeuse, circonscrite de brouillard, coexistante avec le plan Matériel et souvent avec d'autres plans. Les voyageurs traversant le plan Éthéré le décrivent comme un monde composé de nuages tourbillonnants et de brumes colorées. Le plan Matériel lui-même est visible depuis le plan Éthéré, mais il semble assourdi et indistinct, ses couleurs se fondant les unes dans les autres et ses bords s'estompant dans un flou brumeux. Les habitants éthérés voient le plan Matériel comme à travers une fenêtre de verre tordu et piqué de givre.

S'il est possible d'observer le plan Matériel depuis le plan Éthéré, ce dernier est généralement invisible aux yeux des créatures du plan Matériel. Normalement, les créatures du plan Éthéré ne peuvent attaquer celles du plan Matériel et vice versa. Un voyageur situé dans le plan Éthéré est invisible, intangible et complètement silencieux pour un personnage situé dans le plan Matériel. Ainsi, le plan Éthéré est très utile pour des missions de reconnaissance, pour espionner ses adversaires et pour d'autres situations où il est intéressant de pouvoir se déplacer sans être détecté.

Le plan Éthéré est principalement vide de structures et d'obstacles, mais il possède ses propres habitants. Parmi ceux-ci se trouvent les autres voyageurs éthérés, mais les fantômes constituent un danger particulier pour ceux qui marchent dans la brume...

Le plan Éthéré affiche les caractéristiques suivantes :

- Aucune gravité.
- Altération normale. Il y a de toute façon peu de choses à modifier dans ce plan.
- Alignement neutre modéré.
- Magie normale. Les sorts fonctionnent normalement dans le plan Éthéré, mais ils n'affectent pas le plan Matériel. Depuis le plan Éthéré, il est possible de lancer une boule de feu sur un ennemi situé dans le même plan, mais ce sort n'affectera personne dans le plan Matériel. Toute personne située dans le plan Matériel peut traverser un champ de bataille éthéré sans rien sentir de plus que les cheveux de sa nuque se hérissier.

TABLE 5-7 : DESTINATIONS PLANAIRES ALÉATOIRES

1d100	Plan
01-05	Domaines Héroïques d'Ysgard
06-10	Chaos Tourbillonnant des Limbes
11-15	Profondeurs Battues par les Vents du Pandémonium
16-20	Strates Infinies des Abysses
21-25	Profondeurs Tartaréennes de Carcères
26-30	Lande Grise d'Hadès
31-35	Morne Éternité de Géhenne
36-40	Neuf Enfers de Baator
41-45	Champ de Bataille Infernal d'Achéron
46-50	Nirvana des Rouages de Méchanus
51-55	Royaumes Pacifiques d'Arcadie
56-60	Sept Paradis Ascendants de Céleste
61-65	Paradis Jumeaux de Bytopie
66-70	Champs Bénis de l'Élysée
71-75	Étendues Sauvages des Terres des Bêtes
76-80	Clairières Olympiennes d'Arborée
81-89	Domaine Concordant des Terres Extérieures
90-91	Plan élémentaire du Feu
92-93	Plan élémentaire de la Terre
94-95	Plan élémentaire de l'Air
96-97	Plan élémentaire de l'Eau
98	Plan de l'énergie positive
99	Plan de l'énergie négative
00	Demi-plan au choix du MD

Les seules exceptions sont les sorts et les pouvoirs magiques exploitant la force magique (dotés du registre de force, comme *projectile magique* ou *mur de force*) et les abjurations affectant les êtres éthérés. Bien sûr, les lanceurs de sorts situés dans le plan Matériel doivent bénéficier d'un moyen de détecter les ennemis situés dans le plan Éthéré avant de les viser au moyen de sorts de force. S'il est possible de toucher un adversaire éthéré au moyen d'un *projectile magique* lancé depuis le plan Matériel, l'inverse ne l'est pas. Aucune attaque magique ne peut passer du plan Éthéré au plan Matériel, y compris les attaques de force.

Exemple de site du plan Éthéré : le Cimetière brumeux

Le Cimetière brumeux (ainsi appelé parce que les brumes côtières du plan Matériel en cachent souvent les tombes) abrite les fantômes de croisés d'antan. Ceux-ci constituent un véritable danger pour les voyageurs enrêlés et les pilleurs de tombes. Ils se contentent de vivre dans le plan Éthéré, s'occupant dans l'attente de recevoir leur récompense ultime.

Les fantômes attaquent rarement les visiteurs et les créatures qui portent le deuil en pleine journée. Mais la nuit, les passants, les voleurs et tous ceux qui entrent dans le plan Éthéré s'attirent leur courroux. Leurs chefs sont Durek le Balafré (Gue 12), le colonel Harakh (Gue 5/Pré 9) et l'Aveugle (Ens 16), mais le cimetière est vaste et on ne sait jamais où l'on va croiser le chemin des fantômes les plus puissants.

Pour tracer le plan du Cimetière brumeux, dessinez de petites cryptes de 3 m x 6 m. Les murs sont des ouvrages de maçonnerie et les portes, en fer, sont verrouillées (Crochetage, DD 30). Disposez des rangées de pierres tombales en des cases adjacentes. Une pierre tombale fonctionne sur le même principe qu'une colonne élancée (voir la page 64), conférant un bonus de +2 à la classe d'armure et un bonus de +1 aux jets de Réflexes. De temps à autre, une tombe ouverte occupe 2 cases adjacentes et fonctionne sur le même principe qu'une tranchée (voir la page 91). Lorsqu'ils sont confrontés à des intrus, les fantômes se dissimulent dans les cryptes dans l'espoir de surprendre les PJ en les frappant au travers des murs.

RENCONTRES DU PLAN ÉTHÉRÉ (ND 9)

Id100 Rencontre	ND moyen
01-80 jouez les dés sur une table de rencontres du plan Matériel*	—
81-82 1 dévoreur d'âme	11
83 1 couatl	10
84-86 1 tormante ou 1 destrier noir	10
87 Magicien drow PN) de niveau 10	10
88-90 1d4 xills	9
91-93 1d3 fantômes, guerriers humains de niveau 5	9
94-96 1d6+5 chiens esquiveurs	8
97 1d4+2 janns	8
98-99 1d4 araignées de phase	8
00 1 succube (démon)	7

* Cette rencontre se déroule avec une ou plusieurs créatures du plan Matériel que les PJ voient. Déterminez une rencontre en donjon ou en extérieur.

LE PLAN DE L'OMBRE

Le plan de l'Ombre est une dimension plongée dans l'obscurité, à la fois adjacente et coexistante avec le plan Matériel. Elle recouvre le plan Matériel à la manière du plan Éthéré, de sorte qu'un voyageur interplanétaire peut emprunter le plan de l'Ombre pour parcourir rapidement de grandes distances. Il est également adjacent à d'autres plans. Au moyen du sort approprié, il est possible de l'explorer pour découvrir d'autres réalités.

Le plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc : les couleurs y ont disparu. Pour le reste, il semble similaire (mais n'est pas tout à fait identique) au plan Matériel.

Ainsi, le ciel a toujours l'apparence d'une voûte noire dénuée de soleil et d'étoiles. Les particularités du paysage du plan Matériel y sont visibles, mais elles sont déformées et voilées – reflets altérés de ce que l'on peut observer de l'autre côté. En dépit de l'absence de source de lumière, divers plantes, animaux et humanoïdes vivent dans le plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre est soumis à une caractéristique d'altération magique et certaines régions se déversent continuellement dans d'autres

plans. Par conséquent, les cartes précises sont pratiquement inutiles, en dépit de la présence de repères. Si un voyageur explore une chaîne de montagnes lors d'une utilisation du sort de *traversée des ombres*, elle sera peut-être toujours là la fois suivante, mais chaque montagne pourra très bien avoir changé de place. La précision n'a pas sa place dans ce plan.

Le plan de l'Ombre possède les caractéristiques suivantes :

- **Altération magique.** Les sorts tels que *convocation d'ombres* et *magie des ombres* modifient la trame du plan de l'Ombre. L'utilité et la puissance de ces sorts dans le plan de l'Ombre les rendent particulièrement précieux pour les explorateurs comme pour les autochtones.
- **Alignement neutre modéré.**
- **Magie renforcée.** Les sorts affichant le registre d'obscurité sont bonifiés dans le plan de l'Ombre. Ils sont lancés comme s'ils avaient été préparés au moyen du don Quintessence des sorts, bien qu'ils ne nécessitent pas d'emplacements de sorts de niveau supérieur.

En outre, certains sorts sont plus puissants dans le plan de l'Ombre. Les sorts de *convocation d'ombres* et de *magie des ombres* ont 30 % de l'efficacité des sorts qu'ils reproduisent (et non 20 %). *Convocation d'ombres suprême* et *magie des ombres suprême* ont 70 % d'efficacité (et non 60 %) et un sort de *reflets d'ombre* conjure à 90 % de la puissance de l'original (et non à 80 %).

• **Magie affaiblie.** Les sorts exploitant ou générant de la lumière ou du feu pétillent parfois lorsqu'ils sont lancés dans le plan de l'Ombre. Un lanceur de sorts tentant de jeter un sort affichant le registre de lumière ou de feu doit réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). Les sorts produisant de la lumière sont en général moins efficaces, toutes les sources de lumière voyant leur portée réduite de moitié dans le plan de l'Ombre.

En dépit de la sombre nature du plan de l'Ombre, les sorts produisant, utilisant ou manipulant les ténèbres elles-mêmes ne sont pas affectés par le plan.

Exemple de site du plan de l'Ombre : ville noire

L'une des caractéristiques les plus attristantes du plan de l'Ombre est qu'il s'agit d'un reflet difforme du plan Matériel. Un voyageur pénétrant dans le plan de l'Ombre depuis sa ville natale peut se retrouver dans une version sombre et désolée de la cité qu'il connaît si bien. Les parallèles ne sont pas entièrement exacts, et son auberge préférée peut donc se trouver dans une rue différente, construite dans un autre style ou (plus probablement) en ruine.

D'autres mirages sont aussi troublants, comme par exemple un gigantesque et ténébreux château alors qu'il n'en existe aucun dans le plan Matériel, ou un ancien champ de bataille là où devrait se trouver un donjon. Mais le plus troublant sont les échos ombragés de gens que les voyageurs connaissent, créatures de l'ombre possédant les caractéristiques déformées mais toujours reconnaissables d'êtres aimés. Ces doubles d'ombre ne parlent pas et ne possèdent pas de pouvoirs spéciaux, mais l'effet reste déconcertant.

Les voyageurs de l'ombre situés en un lieu qui leur est particulièrement familier ou important doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) pour pouvoir ignorer de tels mirages. En cas d'échec, le personnage est hanté et choqué par les ressemblances et subit un malus de moral de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde tant qu'il reste en ces lieux. Les voyageurs réussissant leur jet ne sont pas affectés par les sombres mirages pour la durée de leur voyage dans le plan de l'Ombre.

Les sombres mirages existent à cause de la proximité du plan de l'Ombre avec le plan Matériel. L'écho d'un plan Matériel alternatif peut également supplanter dans le plan de l'Ombre, ce qui rend le sombre mirage encore plus déconcertant. Les oracles et les devins se rendent parfois dans le plan de l'Ombre pour chercher l'illumination dans les ténèbres, tentant de découvrir si ces sombres mirages peuvent annoncer l'avenir.

Dans une ville noire, tout n'est pas que mirage. Des ombres (les morts-vivants) errent dans les rues, à la recherche d'intrus, et des bodaks traquent les vivants.

RENCONTRES DU PLAN DE L'OMBRE (ND 11)

Id100 Rencontre	ND moyen
01-10 1 ténébreux ailé (ténébreux)	14
11-20 1 lich, magicien humain de niveau 11	13
21-40 1d4+2 spectres	11
41-60 1 âme-en-pierre vénérable	11
61-80 1d3 ombres suprêmes	10
81-00 1d6+3 molosses d'ombre	10

Vue de haut
Aperçu des principaux
liens planaires



Légende

Plan Matériel

1) Plan Matériel

Plans transitoires

2) Plan Éthéré*

3) Plan de l'Ombre*

4) Plan Astral

Plans intérieurs

5) Plan de l'énergie positive

6) Plan élémentaire du Feu

7) Plan élémentaire de la Terre

8) Plan de l'énergie négative

9) Plan élémentaire de l'Eau

10) Plan élémentaire de l'Air

Plans extérieurs

11) Céleste

12) Bytopie

13) Élysée

14) Terres des Bêtes

15) Arborée

16) Ysgard

17) Limbes

18) Pandémonium

19) Abysses

20) Carcères

21) Hadès

22) Géhenne

23) Neuf Enfers

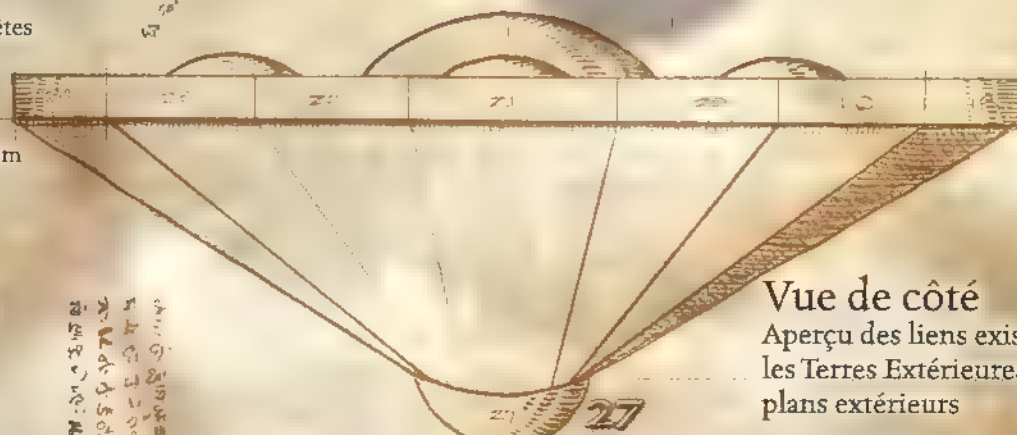
24) Achéron

25) Méchanus

26) Arcadie

27) Terres Extérieures

Cosmologie de D&D: la Grande Roue



Vue de côté
Aperçu des liens existant entre
les Terres Extérieures et les autres
plans extérieurs

* Le plan Éthéré et le plan de l'Ombre coexistent dans le plan Matériel.

Pour tracer le plan d'une ville noire, dessinez une ville normale (voir la partie *Aventures en milieu urbain*, page 28). Ensuite, réduisez un quart des bâtiments à des tas de décombres (tas de pierres et nombreux débris). Un autre quart des bâtiments a subi des dégâts, présentant des trous béants dans les murs et des toits effondrés. Enfin, déplacez quelques édifices, ajoutez et enlevez quelques rues.

LE PLAN ASTRAL

Le plan Astral est l'espace qui sépare les plans. Lorsqu'un personnage franchit un portail interplanétaire ou projette son esprit dans un plan d'existence différent, alors il voyage à travers le plan Astral. Même les sorts permettant un mouvement instantané à travers un plan, comme *porte dimensionnelle*, touchent brièvement au plan Astral.

Le plan Astral est une formidable sphère infinie de ciel clair et argentré, s'ouvrant aussi bien en haut qu'en bas. De larges nuages en forme de tubes ondulents parsèment au loin, certains rappelant ceux d'un orage et d'autres des tornades immobiles de vents gris. Des tourbillons de couleur erratiques dansent à mi-hauteur, tels des pièces de monnaie tournoyantes. On aperçoit à l'occasion quelques morceaux de matière solide, mais la majorité du plan Astral est un lieu ouvert et infini.

Des voyageurs planaires, tout comme les réfugiés d'autres plans, résident dans le plan Astral. Ses principaux habitants sont les githyankis, une race de proscrits faisant leurs proies des voyageurs passant par le plan.

Le plan Astral possède les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Passage du temps immuable. Le vieillissement, la faim, la soif, le poison et la guérison naturelle n'affectent personne dans le plan Astral, bien qu'ils reprennent leur cours normal lorsque le voyageur le quitte.
- Alignement neutre modéré.
- Magie renforcée. Tous les sorts et pouvoirs magiques utilisés dans le plan Astral peuvent être employés comme s'ils étaient bonifiés par le don *Incantation rapide*. Les sorts et pouvoirs magiques bénéficiant déjà de ce don ne sont pas affectés, tout comme les sorts lancés par des objets magiques. Les sorts recevant de cette manière un déclenchement rapide sont toujours préparés et lancés à leur niveau non modifié. Comme avec le don *Incantation rapide*, on ne peut lancer qu'un sort à déclenchement rapide par round.

Des pirates githyankis à l'affût dans le plan Astral

Exemple de site du plan Astral : ciel argentré

Les personnages sont enveloppés par une légère brume gris argentré qui s'étend à l'infini. Le seul repère de la carte est un bassin de 3 mètres de

RENCONTRES DU PLAN ASTRAL (ND 11)

1d100	Rencontre	ND moyen
01-15	Déva astral (ange)	14
16-25	1 dragon rouge jeune adulte	13
26-40	Prêtre humain PNJ de niveau 10 et roubillard goblin PNJ de niveau 10	12
41-50	1 dévoreur d'âme	11
51-65	1d4 éfrits	11
66-75	1 cauchemar (destrier noir)	11
76-90	1d3 flagelleurs mentaux	10
91-00	1d3 djinns nobles (génie)	8

diamètre qui constitue un portail naturel menant dans un autre plan (déterminé de manière aléatoire), 70 % des mares colorées sont des portails à sens unique.

Si les personnages explorent cette partie du plan Astral, ils découvriront davantage de mares colorées menant en d'autres lieux. Pour trouver un bassin de couleur qui mène dans un plan précis, il faut se livrer à 1d4x10 heures de recherche.

Mais les PJ ne sont pas seuls dans les paisibles brumes du plan Astral. Des pirates githyankis patrouillent les environs des mares de couleur, à la recherche de voyageurs interplanaires. Le navire typique des githyankis est le drakkar (décrit à la page 132 du *Manuel des Joueurs*). Il est doté de sa propre source d'énergie et file à la vitesse de 27 mètres par round. Le capitaine des pirates (githyanki, Gue 11 ou Gue 6/Rou 5) mène son équipage au combat, un magicien de guerre (githyanki, Mag 9) ou un prêtre mercenaire (tieffelin, Prê 9) offrant son soutien aux simples soldats. Les githyanki n'embrassent jamais la carrière de prêtre, aussi louent-ils les services de mercenaires. En effet, la guérison naturelle ne fonctionne pas dans le plan Astral.

Les githyankis profitent de la magie renforcée du plan Astral, portant des attaques à outrance, puis usant de leur pouvoir magique de *porte dimensionnelle* (action libre) pour confondre leurs adversaires.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR

Le plan élémentaire de l'Air est vide, constitué dans toutes les directions d'un ciel sans fin. Les nuages roulent, banc après banc, gonflent et se dissipent en minces volutes comme de la barbe à papa. Les vents soufflent et volent autour du voyageur, et des arcs-en-ciel brillent à l'horizon.

Le plan élémentaire de l'Air est le plus confortable et hospitalier des plans intérieurs, et toutes sortes de créatures aériennes y vivent. De fait, les créatures volantes disposent de formidables avantages dans ce plan. Même si les voyageurs incapables de voler peuvent facilement y survivre, ils sont en position de faiblesse.

Le plan élémentaire de l'Air possède les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective.** Les habitants du plan déterminent eux-mêmes où se trouve leur « bas ». Les objets qui ne sont pas soumis à la force d'une créature ne bougent pas.
- **Air dominant.**
- **Magie renforcée.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de l'air (y compris ceux du domaine de l'Air) voient à la fois leur effet et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais ils n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *brume mortelle* verrait ainsi sa portée doublée et ses dégâts (pour les créatures qu'elle ne tuerait pas sur le coup) augmentés de moitié. Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de la terre (y compris la convocation d'élémentaires de la Terre ou d'Extérieurs relevant du sous-type de la terre) sont affaiblis.

Exemple de site du plan élémentaire de l'Air : île de nuages

Ce qui semble être un cumulus blanc est un fait aussi solide que la terre, même s'il est difficile d'y évoluer (même effet qu'une tourbière peu profonde ; voir la page 88). Les créatures dotées d'une vitesse de déplacement en vol peuvent s'enfoncer dans le nuage (ce qui leur confère alors une vitesse de creusement de 3 mètres par round). 2d4 colonnes de brouillard de 3 mètres de large dérivent (elles confèrent un camouflage, au même titre que le sort *brume de dissimulation*, se déplaçant de 3 mètres dans une direction aléatoire avec une initiative de 0). L'île de nuages fait 750 mètres de large et 1d10 x 1,50 mètres d'épaisseur selon les endroits.

Flottant au centre de l'île de nuages apparaît un djinn noble contemplatif (voir le *Manuel des Monstres*). Si les personnages le capturent, il exaucera trois souhaits au groupe. Il semble heureux de parler à des visiteurs issus du plan Matériel, où il fut emprisonné pendant plus d'un siècle par un magicien maléfique. Si les PJ font en sorte que son attitude devienne amicale (elle commence par être indifférente), il leur propose un marché : il exau-

RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR (ND 10)

Id100	Rencontre	ND moyen
01-12	1d4+2 djinns nobles (génie)	12
21-32	1 seigneur élémentaire de l'Air	11
33-47	1d3 arawaks anciens	10
48-62	1d4+2 furnigons	10
63-74	1 élémentaire de l'Air noble	9
75-84	1d4+2 arawaks adultes	9
85-92	1 traqueur invisible	7
93-00	1 élémentaire de l'Air de taille TG	7

cera trois de leurs souhaits s'ils le vengent en capturant l'invocateur maléfique du plan Matériel et en le lui ramenant à l'île de nuages, où il a prévu de l'enfermer pour longtemps.

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU

Le plan élémentaire de l'Eau est une mer sans fond ni surface, un environnement entièrement liquide baigné d'une lueur diffuse. C'est l'un des plans intérieurs les plus hospitaliers, du moins une fois que le voyageur a résolu le problème de la respiration...

Les océans éternels de ce plan varient de glacials à bouillants, de salés à doux. Ils sont en perpétuel mouvement, tourmentés par les courants comme par les marées. Les communautés permanentes des lieux s'agglutinent autour d'épaves suspendues au sein de ce liquide sans fin, dérivant au gré des marées du plan.

Le plan élémentaire de l'Eau affiche les caractéristiques suivantes.

- **Gravité directionnelle subjective.** La gravité de ce plan fonctionne sur le même principe que celle du plan élémentaire de l'Air. Cependant, s'élever ou descendre dans le plan élémentaire de l'Eau est plus lent (et moins dangereux) que dans le plan élémentaire de l'Air.
- **Eau dominante.**
- **Magie renforcée.** Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et les effets sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- **Magie affaiblie.** Les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine du Feu.

Exemple de site du plan élémentaire de l'Eau : zone de calme des Sargasses

Fouillis sphérique composé de varech et d'algues, la zone de calme des Sargasses abrite de nombreux prédateurs dangereux qui engloutissent les poissons se nourrissant de plancton.

Les personnages qui explorent les Sargasses découvriront qu'il est difficile d'y évoluer. Même s'ils disposent d'une vitesse de déplacement à la nage, il leur en coûtera 2 cases de déplacement par case parcourue dans le varech. Seules les créatures bénéficiant de liberté de mouvement ou de passage sans trace peuvent s'y déplacer normalement. La ligne de mire est limitée à 3 mètres et les créatures situées à plus de 6 mètres bénéficient d'un camouflage.

Les Sargasses sont infestées de requins sanguinaires qui attaquent en bande, sans réellement se soucier de leur sécurité. Des adversaires plus redoutables encore, comme les aboleths et les dragons noirs, observent les intrus pendant qu'ils combattent les requins, histoire de trouver le meilleur moyen de les chasser s'ils restent parmi les algues.

RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU (ND 10)

Id100	Rencontre	ND moyen
01-20	1 seigneur élémentaire de l'Eau	11
21-45	1d3 tojanidas anciens	11
46-65	1d4+2 tojanidas adultes	9
66-85	1 élémentaire de l'Eau noble	9
86-00	1 élémentaire de l'Eau de taille TG	7

Une galère en bien mauvais état se trouve au milieu de la zone de calme des Sargasses. Le navire, protégé par une *interdiction* bénéficiant du don

Quintessence des sorts et affublée d'un alignement neutre, abrite le trésor d'un puissant magicien naga aquatique. Les aboleths et les dragons noirs ne savent pas ce que renferme la cale, mais ils engageraient volontiers des créatures neutres pour en dérober les richesses si l'information leur tombait sous la main.

En dessinant la carte de la zone de calme, incluez des groupes irréguliers de cases adjacentes d'environ 4,50 mètres de diamètre. Ces cases, dont le contenu est particulièrement dense, fonctionnent sur le même principe que des broussailles épaisses (voir la page 87).

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Dans le plan élémentaire du Feu, tout brûle. Le sol n'est constitué que de formidables plaques de flammes comprimées, en danse perpétuelle. L'air vibre de la chaleur des tempêtes de flammes continues et le liquide le plus courant y est le magma, et non l'eau. Les océans sont de flammes liquides et les montagnes suppurent de la lave en fusion. Pour le voyageur imprudent, c'est un crémaillère ; et pour les aventuriers avisés, un lieu des plus inconfortables.

Ici, le feu survit sans combustible ni air, mais les produits inflammables amenés dans le plan sont aisément consumés. Les feux élémentaires semblent s'alimenter les uns les autres, produisant un paysage en combustion perpétuelle.

Le plan élémentaire du Feu affiche les caractéristiques suivantes :

- Feu dominant. Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques affichant le registre du feu voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et l'effet sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau (y compris la convocation d'élémentaires de l'Eau ou d'Extérieurs affichant le sous-type d'eau) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Eau.

Exemple de site du plan élémentaire du Feu : la Cité de Cuivre

La Cité de Cuivre est peuplée d'éfrifs puissants et elle est considérée par de nombreux éfrifs comme leur demeure et leur capitale. On trouve des éfrifs ailleurs dans le plan élémentaire du Feu, mais même les agglomérations éloignées jurent loyauté et allégeance au grand sultan qui règne sur la Cité de Cuivre, depuis son palais de flammes. On raconte que le grand sultan est un éfrif aux pouvoirs et au courage singuliers, conseillé par toutes sortes de maliks, de beys et d'émirs. Ses serviteurs directs, aussi bien dans la ville que dans le plan Matériel, sont six pachas d'une puissance considérable.

La ville elle-même est située dans un hémisphère de cuivre de soixante-cinq kilomètres de long, flottant au-dessus d'une plaque d'obsidienne fendue, au cœur du plan élémentaire du Feu. Des escaliers de basalte en flammes et des rivières de feu jaillissent de la surface et mènent jusqu'aux portes bien gardées de la ville. Des créatures volantes peuvent atteindre ses murs, mais les éfrifs voient d'un très mauvais œil les intrus qui refusent de se présenter à l'une des grandes portes.

La Cité de Cuivre est le lieu le plus connu du plan élémentaire du Feu, et c'est également celui que visitent le plus souvent les voyageurs en provenance du plan Matériel. L'air y est légèrement plus frais et n'inflige pas de dégâts (contrairement au reste du plan, dominé par le Feu), mais il reste cependant suffoquant. Les murs de cuivre sont chauffés à blanc et infligent 1d6 points de dégâts de feu par round quand on les touche.

Même les pavés de fer semblent luire sous l'effet de la chaleur, infligeant 1 point de dégâts par round. Sans magie, il y a fort à parier que les visiteurs finiraient par s'embraser dans les rues.

La Cité de Cuivre possède la caractéristique d'alignement Mal/modéré. Les créatures d'alignement bon qui visitent la ville sont victimes d'un malus de -2 aux tests relevant du Charisme. Cela est dû d'une part à la nature des éfrifs, mais aussi au fait que la ville comporte un grand nombre de portails menant aux Neuf Enfers de Baator. Les diables sont monnaie courante dans les rues de la Cité de Cuivre, qu'ils soient en mission pour leurs maîtres infernaux ou qu'ils apportent tributs et présents à la cour du grand sultan.

Pour créer une carte de rencontre, reportez-vous à la partie Aventures en milieu urbain (page 98), mais les bâtiments sont 1,5 fois plus grands que dans le plan Matériel, et la plupart disposent d'une pléthore d'escaliers, de rambarde et de balcons. Incluez-y des bassins de lave, qui infligent 2d6 points de dégâts de feu aux personnages qui y passent, et 20d6 à ceux qui y sont immergés. Enfin, des guéridons et bougeoirs crachent des flammes tous les 1d4 rounds (infligeant 5d6 points de dégâts à tous les individus situés dans un rayon de 6 mètres avec une initiative de 0 ; jet de Réflexes, DD 14, demi-dégâts).

Au centre de la ville se dressent ses plus grandes tours et fontaines de feu.

C'est là qu'est érigé le Palais Incandescent du Grand Sultan de Tous les Éfrifs, qui règne depuis le Trône de Charbon. On

raconte que les murs du palais

abritent des merveilles défiant l'imagination et des trésors d'une valeur inestimable. Mais ils réservent également la mort aux indésirables qui cherchent à ravir ne serait-ce qu'une simple pièce de monnaie ou la moindre babiole des salles emplies de trésors du grand sultan.

RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU (ND 10)

1d100	Rencontre	ND moyen
01-15	1d4+2 éfrifs (génie)	12
16-40	1 seigneur élémentaire du Feu	11
41-60	1d4+2 salamandres communes	10
61-75	1 salamandre noble	10
76-90	1 élémentaire du Feu noble	9
91-00	1 élémentaire du Feu de taille TG	7

LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

Lieu de richesses cachées, muraille protégeant des ennemis, tombeau des explorateurs cupides, le plan élémentaire de la Terre est un lieu solide, fait de roches, de terre et de pierres. Le voyageur imprudent et



Le plan élémentaire du Feu

mal préparé peut se retrouver enseveli au sein de cette vaste solidité de matière et voir sa vie broyée dans le néant. Ses restes empoussiérés serviront alors d'avertissement à toute personne assez folle pour lui emboîter le pas.

Malgré sa nature solide et rigide, le plan élémentaire de la Terre varie dans sa consistance, allant d'un sol relativement meuble à des veines de métaux plus lourds et précieux. Stries de granit, roches volcaniques et marbre s'entremêlent avec des cristaux fragiles, des pierres et des craies douces et friables. Des veines de gemmes, aussi vastes qu'impitoyables, courent à travers le plan et ses joyaux bruts poussent souvent les êtres assoiffés de richesses à s'y aventurer dans l'espoir de se les approprier sans grands efforts. De tels prospecteurs trouvent souvent leurs égaux chez les autochtones, qui se sentent extrêmement attachés (parfois au sens littéral) à certaines parties de leur demeure.

Le plan élémentaire de la Terre affiche les caractéristiques suivantes :

- Terre dominante. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de la terre ou de la pierre (y compris ceux du domaine de la Terre) voient à la fois leurs effets et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de la terre ou de la pierre (y compris ceux du domaine de la Terre) voient à la fois leurs effets et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'air (y compris la convocation d'élémentaires de l'Air ou d'Extérieurs relevant du sous-type d'air) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Air.

Exemple de site du plan élémentaire de la Terre : le Grand Foussement Funeste

Donjon de la taille d'un continent, le Foussement est un labyrinthe incroyable de tunnels extrêmement déroutant pour les voyageurs. De puissants génies et leurs races d'esclaves y vivent dans une ténébreuse splendeur, cherchant avidement les gemmes qu'ils pourront vendre. Les esclaves, souvent les perdants de paris et de marchandages effectués avec les souverains locaux, construisent et reconstruisent des passages, repoussent les attaques élémentaires et sont, pour le reste, lentement tués à la tâche par leurs maîtres insouciant.

Des cristaux luisants jalonnent le Grand Foussement Funeste, accompagnés de vastes cavernes disposées en motifs étoilés, que l'on ne voit nulle part ailleurs dans le plan Matériel. Le Grand Foussement Funeste comporte un grand nombre de vastes cavernes naturelles, instables d'un point de vue tectonique. Les tremblements de terre sont fréquents (effet semblable au sort du même nom ; voir la page 299 du *Manuel des joueurs*), ce qui occupe grandement les esclaves.

Les liens et passages du Grand Foussement Funeste communiquent avec tout un éventail de portails menant à d'autres plans intérieurs, aux frontières souterraines de certains plans extérieurs et aux plus profonds donjons du plan Matériel. On raconte que quelque part, au sein du Grand Foussement Funeste, un portail permet d'accéder à tous les lieux secrets de la cosmologie de D&D.

RENCONTRES DU PLAN ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE (ND 10)

1d100	Rencontre	ND moyen
01-25	1 seigneur élémentaire de la Terre	11
26-50	1d4+2 xorns de taille moyenne	10
51-75	1d3 grands xorns	10
76-90	1 élémentaire de la Terre noble	9
91-00	1 élémentaire de la Terre de taille TG	7

Un plan du Grand Foussement Funeste ressemble à celui de n'importe quel donjon, mais il est bien plus vaste que tout ce que l'on trouve dans le plan Matériel. Il s'agit d'un mélange de cavernes naturelles et de passages finement travaillés. Portes, couloirs et salles ont autant de chances d'être piégés que dans le plus meurtrier des donjons. On y trouve tous les types de monstres, tapis dans leur repaire ou traquant les PJ dans les couloirs.

LE PLAN DE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

Le plan de l'énergie négative est un espace vide et stérile, une vacuité infinie, un lieu de nuit universelle et éternelle. Pire, c'est un plan nécessaire et avide, qui aspire l'essence de tout ce qui est vulnérable. Chaleur, feu et vie elle-même sont attirés dans sa gueule, qui exige toujours plus.

Pour le voyageur, il n'y a pas grand-chose à voir dans le plan de l'énergie négative. C'est un lieu vide et obscur, un puits éternel où l'on peut tomber jusqu'à ce que le plan lui-même détrobe toute lumière et toute force.

Le plan de l'énergie négative est le plus hostile des plans intérieurs, et le plus dédaigneux et intolérant envers la vie. Seules les créatures invulnérables à ses énergies voleuses d'existence peuvent y survivre.

Le plan de l'énergie négative affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Énergie négative majoritairement dominante. Des régions du plan affichent la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante, et ces îlots sont souvent habités.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie négative bénéficient du don Quintessence des sorts, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice. Les pouvoirs de classe qui exploitent l'énergie négative, comme l'intimidation ou le contrôle des morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie positive, y compris les sorts de soins, sont affaiblis. Les personnages sont victimes d'un malus de -10 aux jets de Vigueur qu'ils effectuent pour regagner des niveaux négatifs conférés par une absorption d'énergie.
- Rencontres aléatoires. Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Exemple de site du plan de l'énergie négative : pierres de vide

En certaines régions, l'intensité destructrice du plan est telle que l'énergie négative se replie sur elle-même et s'aggrave en morceaux d'une sinistre matière noire. Ces blocs de « pierres de vide » sont peut-être le matériau de construction d'objets comme la sphère d'annihilation (voir la page 280). De fait, tout ce qui entre en contact avec une pierre de vide est instantanément détruit.

Contrairement à ce qui se passe avec une sphère d'annihilation, un personnage touchant une pierre de vide a droit à un jet de Vigueur (DD 25) à chaque round où il reste en contact avec elle. Même les autochtones sont vulnérables aux pierres de vide.

Autre différence avec la sphère d'annihilation, les blocs de pierre de vide ne peuvent être contrôlés par l'énergie mentale.

Les pierres de vide peuvent être de n'importe quelle taille, de quelques centimètres à des dizaines de mètres. Pour les représenter sur le quadrillage, placez des petits points (qui simulent de minuscules pierres de vide de 30 centimètres de diamètre environ) dans 5 % des cases. Ensuite, dessinez 3d6 pierres qui occupent une case chacune, puis 1d4 qui font au moins 3 mètres de diamètre.

Les pierres les plus petites et les plus grandes sont stationnaires, mais celles qui occupent une case sont mobiles. Chaque round, lorsque l'initiative est de 0, chacune se déplace de 1d3 cases en direction de la créature la plus proche.

Des ténébreux bipèdes se cachent entre les pierres, qui constituent pour eux un véritable système d'alarme (elles ne bougent pas en leur présence car ce sont des morts-vivants). Les PJ qui combattent les ténébreux bipèdes devront donc prendre garde aux pierres de vide en mouvement tout en livrant bataille. Enfin, ces créatures ont appris à tirer profit de l'environnement ; par exemple, en usant de bousculade pour projeter leurs adversaires contre les pierres.

LE PLAN DE L'ÉNERGIE POSITIVE

La meilleure comparaison possible avec le plan de l'énergie positive est le cœur d'une étoile. C'est une chaudière de création continuelle, un domaine de brillance au-delà de la capacité de d'entendement du regard des mortels. Ses écosphères vacillent et ondulent alors que naissent de nouvelles

matières et énergies, qui suppriment jusqu'à leur pouvoir maximum comme des fruits mûrs. C'est un plan vibrant, si plein de sa propre vie que les voyageurs qui le visitent sont noyés de sa puissance.

Le plan de l'énergie positive ne possède pas de surface et est semblable au plan élémentaire de l'Air par sa nature vaste et ouverte. Toutefois, chaque parcelle de ce plan brille fortement d'un pouvoir inhérent. Ce pouvoir est dangereux pour les enveloppes charnelles et mortelles, qui ne sont pas faites pour le recevoir.

En dépit des effets bénéfiques du plan, c'est l'un des plus hostiles des plans intérieurs. Un voyageur non protégé y déborde de pouvoir alors que l'énergie positive s'empare de son corps. Puis, sa forme mortelle étant incapable de contenir pareille puissance, elle s'embrase comme une petite planète prise dans une supernova. Les visites dans le plan de l'énergie positive sont brèves et, même alors, les voyageurs doivent être sérieusement protégés.

Le plan de l'énergie positive affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Énergie positive majoritairement dominante. Des régions du plan ne possèdent que la caractéristique d'énergie minoritairement positive, et ces îlots sont souvent habités.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent de l'énergie positive bénéficient du don Quintessence des sorts, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice.

Les pouvoirs de classe exploitant l'énergie positive, comme le renvoi ou la destruction de morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés. (De toute façon, on ne rencontre pratiquement aucun mort-vivant dans ce plan.)

- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent l'énergie négative sont affaiblis, y compris les sorts de blessure.

Rencontres aléatoires. Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Exemple de site du plan de l'énergie positive : explosions d'énergie

Même au sein du rayonnement brillant et mortel du plan de l'énergie positive, certaines régions sont plus intenses et dangereuses que d'autres. Ces dernières entrent en éruption comme des soleils miniatures, offrant soudainement à toute créature située dans le rayon de l'explosion (généralement 9 mètres, mais parfois jusqu'à 36 mètres) 3d10 points de vie temporaires supplémentaires. Les dangers liés au fait de dépasser le double du total normal de points de vie (comme indiqué pour la caractéristique d'énergie positive dominante) s'appliquent toujours.

En outre, toute créature située dans l'aire d'effet d'une explosion d'énergie doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) ou être aveuglée pendant 1d10 rounds.

Des ravis patrouillent parfois les alentours de telles zones, comptant sur leur rapidité pour décamper avant les explosions.

LES DOMAINES HÉROÏQUES D'YSGARD

Ysgard est un plan à la dimension épique, avec ses montagnes s'élançant vers le ciel, ses fjords profonds et ses sombres cavernes qui dissimulent les forges secrètes des nains. Un vent mordant souffle toujours dans le dos des héros. Des canaux gelés aux bosquets sacrés des elfes d'Alfheim, la terre d'Ysgard est grandiose et terrible. Les saisons y sont toujours tranchées : l'hiver est une époque de ténèbres et de froid mortel, et une journée d'été est brûlante et claire.

L'élément le plus spectaculaire est le sol qui flotte au-dessus d'immenses fleuves de terre coulant pour l'éternité dans un ciel infini. Les plus larges ont la taille d'un continent, et de petites portions, qu'on appelle monts de terre, sont semblables à des îles. Le feu brûle intensément sous chacune de ces rivières, mais on ne peut en percevoir qu'une lueur rougeâtre depuis la surface. Ce qui est plus inquiétant, c'est la collision occasionnelle entre deux de ces fleuves, qui produit de terribles séismes et fait quelquefois surgir de nouvelles chaînes de montagnes.

Ysgard est la demeure des héros terrassés qui livrent une guerre éternelle sur les champs de bataille de la gloire. Quand ces suppliants tombent, ils se relèvent de nouveau le matin suivant pour continuer ce conflit sans fin.

Le plan possède deux strates, Muspelheim et Nidavellir, situées sous le niveau principal d'Ysgard.

Ysgard affiche les caractéristiques suivantes :

- Taille infinie. Ysgard n'a pas de limites, mais ses royaumes connus ont des frontières au sein même du plan.
- Altération divine. Des êtres particuliers puissants, comme Kord et Olidammara, peuvent altérer Ysgard d'une simple pensée. Les créatures ordinaires trouvent qu'il est aussi facile de l'altérer que le plan Matériel ; il est affecté normalement par les sorts et les efforts physiques. Cependant, les divinités peuvent modifier de vastes régions, se créant ainsi de grands royaumes.
- Pas de caractéristiques élémentaires. Aucun élément n'est prépondérant ; ils sont tous en équilibre, comme dans le plan Matériel. Cependant, des régions de la seconde strate, Muspelheim, affichent la caractéristique de Feu dominant.
- Énergie minoritairement positive. La vie sous toutes ses formes explose à Ysgard. Tout individu situé dans un plan dominé par l'énergie positive bénéficie de guérison accélérée 2, et peut même régénérer les membres perdus avec le temps. De plus, ceux qui tombent sur l'un des champs de bataille d'Ysgard se relèvent chaque matin comme si un sort de résurrection suprême leur avait été lancé, complètement guéris et prêts à combattre de nouveau. Seuls ceux qui subissent des blessures mortelles sur les champs de bataille du plan bénéficient des effets de la résurrection suprême ; les personnages décédés qu'on y amène ne se relèvent pas spontanément.
- Chaos/modéré. Les créatures loyales sont victimes d'un malus de -2 aux tests relevant du Charisme.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres beatifiques (page 167).

Exemple de site d'Ysgard : la plaine d'Ida

Ce grand champ est situé près de la grande cité libre de Himinborg, la plus importante agglomération de la strate. La plaine accueille des festivals quotidiens, pendant lesquels les combattants peuvent faire étalage de leur vaillance. Courage et talents martiaux y ont la primauté sur tout le reste. C'est également un champ de bataille où les armées s'affrontent le jour, avant de se retrouver la nuit pour festoyer dans les tavernes de Himinborg.

Les personnages qui finissent dans la plaine d'Ida ont autant de chances d'être mêlés à une bataille que de découvrir l'ambiance de carnaval d'un « festival d'acier ».

Pour tracer le plan des lieux, reportez-vous aux suggestions proposées dans la partie consacrée aux plaines (page 91). Les combattants sont généralement des compagnies de mercenaires qui arpentent la plaine. Comme les soldats sont ressuscités chaque matin, la plaine d'Ida est l'endroit parfait où affûter ses talents de guerrier au champ de bataille.

On n'y trouve presque tous les types de créatures. Une phalange de nains tiendra bon face aux assauts de géants demi-célestes. Une horde de slaads mettra en déroute des mercenaires githyankis, pour être à son tour pourchassée par un dragon appelé en renfort. Si les personnages se retrouvent au beau milieu d'une bataille, ils devront faire preuve de diplomatie et d'habileté pour ne pas être pris entre deux camps.

En moyenne, il y a une grande bataille tous les trois jours. Le reste du temps, on festoie, les marchands dressent leurs tentes et on assiste à toutes sortes de spectacles. Duels à l'épée, courses de montures exotiques, concours de lutte, tournois de tir à l'arc et épreuves sportives y sont monnaie courante, nombre de spectateurs et de participants venant directement de Himinborg. Les récompenses sont le plus souvent substantielles, mais la compétition est acharnée. Les festivités attirent des voyageurs de toute la Grande Roue, qui offrent distractions et intrigues aux créatures les moins athlétiques.

Assurés de bénéficier d'une résurrection suprême en cas de décès, nombre de personnages trouveront les plaines d'Ida suffisamment tentantes pour ne pas passer leur chemin. Cependant, la défaite a un prix, car les armées victorieuses ont tendance à piller les corps des défunts. En outre, certains personnages risquent d'être vaincus sans véritablement mourir (pétrification, hannissement, emprisonnement, etc.).

LE CHAOS TOURBILLONNANT DES LIMBES

Les Limbes constituent un plan de pur chaos. Des régions imprévisibles apparaissent comme une masse bouillonnante constituée des quatre

éléments de base, et de toutes leurs combinaisons. Des boules de feu, des poches d'air, des morceaux de terre et des vagues d'eau luttent pour la suprématie, jusqu'à ce qu'ils soient à leur tour submergés par une autre explosion chaotique. Cependant, des paysages semblables à ceux que l'on trouve dans le plan Matériel dérivent à travers le miasme : des portions de forêts, des prairies, des châteaux en ruine et de petites îles.

Les Limbes disposent de leurs autochtones. Les plus nombreux sont les githzerai et les slaads.

Les Limbes n'ont pas de strate, ou si elles en ont, elles émergent et disparaissent, chacune aussi chaotique que la suivante, et même les plus sages érudits auraient bien du mal à les distinguer les uns des autres.

Les Limbes présentent les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Altération aléatoire. Les Limbes changent continuellement, ■ garder une zone stable est difficile. Une région donnée, à moins d'être magiquement stabilisée, peut réagir à des sorts spécifiques ou à la pensée. Si on ne s'en occupe pas, elle mute perpétuellement. Pour plus d'informations sur la stabilisation, reportez-vous à *Milieu naturel des Limbes* ci-dessous.
- Dominance élémentaire sporadique. Aucun élément ne domine en permanence les Limbes. Chacun (Air, Eau, Feu, Terre) domine à tour de rôle, ce qui fait de chaque endroit un dangereux bouillon chaotique. La dominance élémentaire peut changer à tout moment.
- Chaos/intense. Cette caractéristique ne s'applique pas au sein des monastères githzerai (mais elle apparaît dans leurs villes).
- Magie sauvage. Les sorts et les pouvoirs magiques fonctionnent de différentes manières. Ils marchent normalement dans les structures permanentes ou dans les régions stabilisées, mais tous ceux qu'on utilise dans un lieu abandonné ou temporairement contrôlé ont une chance d'aller de travers. Le personnage doit effectuer un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau du lanceur de sorts) contre un DD de 20 + niveau du sort jeté. En cas d'échec, effectuez un jet de dés sur la table de la page 150.

Rencontres aléatoires. Alternez entre la table des rencontres béatifiques et celle des rencontres abyssales (page 167).

Milieu naturel des Limbes

Il existe deux types de terrain dans les Limbes : des zones brutes incontrôlées et des régions stabilisées. Les premières constituent la majorité du plan, tandis que les autres représentent de minuscules îlots en comparaison.

Les Limbes brutes. Pour dessiner le plan d'une région de Limbes brutes, dispersez des zones de feu, d'eau, de terre et de grands vents sur le quadrillage. Généralement, chacune de ces zones fait 12 mètres de large et est séparée des autres de 4,50 mètres. Néanmoins, comme il s'agit du plan du Chaos par excellence, rien ne vous empêche de modifier ces paramètres.

Chaque élément occupe un quart des zones : le Feu inflige 3d10 points de dégâts par round et embrase les personnages, des masses d'eau flottent dans les airs, des tornades (décrites à la page 94) ravagent les lieux et le reste est simplement constitué de terre.

Tous les rounds, lorsque l'initiative arrive à 0, une zone de Limbes brute effectue un déplacement. Lancez 1d8 pour chaque zone. Cela détermine la direction dans laquelle la zone dérive : sur un 1, c'est en arrière, sur un 2, c'est en arrière et à gauche, etc. Ensuite déplacez la zone de 1d4 cases dans cette direction.

Si une zone dominée par le Feu et une autre dominée par l'Eau se chevauchent suite au déplacement, les deux éléments sont annulés, ce qui a pour effet de modifier la taille de la zone. Il se passe la même chose dans le cas de zones dominées par l'Air et la Terre. Par contre, les autres combinaisons voient les deux éléments (Feu et Terre, par exemple) affecter la zone.

Les Limbes stabilisées. La plupart des créatures vivantes des Limbes demeurent dans les zones stables, là où les éléments ne sont pas livrés à eux-mêmes. Souvent, ces régions sont des tas de terre et de pierres de 800 mètres de large au plus. De temps en temps, on aperçoit un lac ou une tempête de feu stable.

Exemple de site des Limbes : le monastère de Zerth Ad'lun

Monastère parmi tant d'autres, Zerth Ad'lun dispense l'enseignement de l'ensei Belthomais, un moine de niveau 16. Belthomais inculque à ses

disciples un art martial spécialisé (comme le font beaucoup d'autres monastères), et on appelle ceux qui embrassent complètement ses préceptes les cénobites de Zerth. Ceux qui pratiquent le zerthi – l'enseignement de Zerth dans la langue des githzerai – prétendent se plonger un moment durant dans le furor afin d'améliorer leur expertise martiale.

Vu de l'extérieur, le monastère ressemble presque à une petite clairière de tours et de flèches de pierre groupées autour d'une sphère d'à peu près 400 mètres de diamètre. Tirant au maximum avantage de la gravité subjective des Limbes, l'intérieur possède des escaliers sinueux qui relient des « planchers » à des « murs » ou des « plafonds ». Toutes les surfaces sont véritablement des planchers pour ceux qui sont capables d'ajuster leur propre orientation subjective.

De vastes salles fournissent l'espace nécessaire à l'entraînement martial de groupe, et des centaines de petites cellules éclairées par la lueur faible d'une chandelle assurent la tranquillité de la méditation individuelle. L'emploi du temps d'un moine de Zerth Ad'lun est strict et pénible, mais les récompenses spirituelles sont considérées comme une compensation suffisante.

Faire le plan du monastère (ne serait-ce qu'une petite zone destinée à une rencontre) est difficile, car tout n'est que surprise d'une case à une autre. Disposez-y autant d'éléments de donjon que possible, en vous assurant d'en tourner certains et d'en mettre d'autres à l'envers. Si les personnages combattent les moines dans l'enceinte du monastère, ceux-ci sautent du plafond vers les murs, exploitant la gravité subjective pour se redresser au moment de l'atterrissage.

Le monastère accueille les visiteurs et peut les héberger pour une semaine dans des quartiers réservés à cet effet. Les étrangers désireux d'étudier dans l'enceinte du monastère sont autorisés à le faire. En effet, ceux qui survivent assez longtemps dans le plan pour trouver le monastère impressionnent fortement Belthomias. Toutefois, ils doivent accepter de passer quelques mois entre ses murs pour apprendre les bases et se conformer à l'emploi du temps d'un cénobite. Belthomias leur propose alors trois épreuves : la première est un combat contre des slaads, la deuxième consiste à prendre le contrôle d'une partie des Limbes et la troisième est une quête entreprise dans le plan Matériel (le plus souvent dans les demeures souterraines des flagelleurs mentaux).

LES PROFONDEURS BATTUES PAR LES VENTS DU PANDEMONIUM

Le Pandémonium est une grande masse de matière percée d'innombrables tunnels qui sont l'œuvre des vents mugissants du plan. Il est ventreux, bruyant et sombre, car il ne dispose d'aucune source naturelle de lumière. Le vent souffle rapidement les feux normaux, et les lumières qui durent trop longtemps attirent inévitablement l'attention de nécrophages rendus fous par le vent qui hurle sans discontinuer.

Chaque parole, chaque cri est pris dans le vent et répercuté dans toutes les strates du plan. On converse en hurlant, et même ainsi les mots sont couverts par le vent au-delà de 3 mètres.

Le vent épuisant du Pandémonium est froid, et il dérobe la chaleur des voyageurs qui ne sont pas protégés contre son éternelle tempête, laquelle ébranle chaque habitant, souffle la terre et le sable dans les yeux, éteint les torches et arrache les objets qui ne sont pas solidement attachés. Dans certains endroits, le vent souffle si fort qu'il soulève les créatures et les emporte sur des kilomètres, avant d'écraser leur cadavre contre quelque falaise cachée.

Dans quelques rares endroits abrités, le vent se meurt en une brise portant les échos hantés de parties reculées du plan, qui sont ■ déformés qu'ils ressemblent à des cris de tourment.

Le plan possède quatre strates : Pandesmos, Cocytus, Phlégethon et Agathion. Pandesmos, la strate supérieure, renferme de grandes cavernes et d'impressionnants tunnels. Ceux de Cocytus et de Phlégethon sont plus petits et déchiquetés, et Agathion n'abrite qu'une poignée de cavernes qui ne sont pas reliées par le moindre tunnel.

Le Pandémonium présente les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle objective. Dans les tunnels cavernaux du Pandémonium, la gravité est orientée vers le mur le plus proche d'une créature. Il n'y existe donc pas de concept habituel de sol, de mur ou de plafond, car n'importe quelle surface devient un sol quand on en

est suffisamment près. De rares tunnels étroits annulent la gravité, permettant à ceux qui les traversent de se projeter le long de leur paroi à une vitesse incroyable. La strate de Phlégéthon fait exception à cette règle, car la caractéristique de gravité normale s'y applique.

- Altération divine. Des êtres puissants précis comme le dieu Erythnul sont capables d'altérer le plan. Les créatures ordinaires trouvent qu'il n'est pas différent du plan Matériel (semblable à la caractéristique d'altération normale en quelque sorte). Les sorts et efforts physiques l'affectent normalement.

- Chaos/modéré. Les créatures loyales sont victimes d'un malus de -2 aux tests relevant du Charisme.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres abyssales (page 167).

Exemple de site du Pandémonium : l'à-pic du Hurlleur

Un pic de pierre déchiqueté se tient au centre de Cocytus. Il s'agit d'un empilement désordonné de cailloux, de rochers et de pierres travaillées, comme si le palais d'un géant s'était effondré sur lui-même. Le sommet de l'à-pic est une sorte de plate-forme d'environ 3 mètres de diamètre, entourée d'un mur bas. La plate-forme et ceux qui s'y trouvent luisent d'une lueur bleue éphémère. La base de l'endroit est parcourue de petits terriers. Certains ne sont que des culs-de-sac, mais d'autres sont reliés. Les parois de chaque terrier sont couvertes d'écritures oubliées qui, on le suppose, constituent d'étranges psaumes et liturgies, et comportent les fragments de nombreuses formules.

Les habitants du Pandémonium prétendent que toute chose crie depuis le sommet de l'à-pic trouve l'oreille d'un destinataire inattendu, peu importe où celui-ci se trouve sur la Grande Roue. Les mots du message sont portés par un vent criard et froid.

Des démons de toutes sortes ont découvert que des visiteurs se rendent constamment à cet endroit. Ce sont habituellement des archéologues, des devins et des créatures qui souhaitent délivrer un message à un ami perdu ou à un ennemi. La plupart deviennent les proies de ces démons embusqués.

L'à-pic du Hurlleur est suffisamment grand pour offrir sa propre gravité ; les personnages peuvent donc le parcourir sans avoir besoin de l'escalader. Pour y organiser une rencontre, tracez une carte comme si l'à-pic était le sol (couvert de nombreux décombres, voir la page 89). Incluez un certain nombre de trous de 3 mètres de diamètre. Les fiélons qui harcèlent les voyageurs (hezrous et nalfeshnies le plus souvent) en jaillissent quand ils perçoivent la présence d'intrus.

Comme dans le reste du Pandémonium, les combats qui se déroulent sur l'à-pic ont pour témoins des vents importants. Les attaques portées à l'aide d'armes à distance sont donc victimes d'un malus de -2. En outre, les créatures de taille TP ou inférieure doivent réussir un jet de Vigueur (DD 10) chaque round, sans quoi elles sont renversées.

Parfois, les vents qui balayent l'à-pic sont plus violents encore. Pour de plus amples précisions sur les effets du vent au cours d'un combat, reportez-vous à la page 95.

LES STRATES INFINIES DES ABYSSES

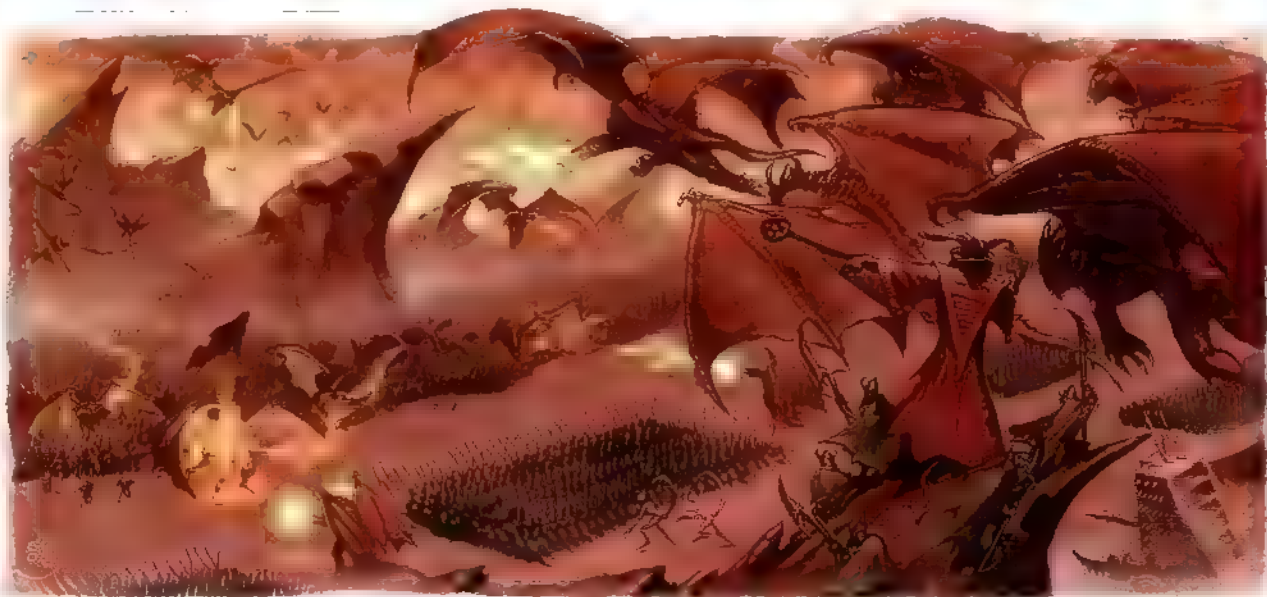
Les Abysses représentent tout ce qui est hideux, mauvais et chaotique, répété dans une infinité de variétés au travers d'innombrables strates. Ces niveaux, virtuellement sans fin, descendent en spirale et offrent des visions toujours plus atroces. Par convention, le nombre de strates des Abysses est fixé à 666, mais il se peut qu'il y en ait d'autres. Après tout, le credo des Abysses est d'être plus terrifiantes que la sagesse populaire ne saurait les décrire.

Chaque niveau présente un environnement unique et horrible. Il n'y a aucune ressemblance entre deux strates, mise à part leur nature inhospitalière. Les lacs d'acide, les nuages de fumées toxiques, les cavernes hérissées de pointes tranchantes comme des rasoirs et les paysages volcaniques sont monnaie courante. On y trouve également des reliefs moins meurtriers au premier abord, comme des déserts de sable brûlants, des vents subitement empoisonnés et des plaines remplies d'insectes affamés.

Les Abysses abritent un grand nombre de démons, des créatures au service de la mort et de la destruction. Dans les Abysses, un démon verra les visiteurs comme de la nourriture ou quelque source d'amusement. Il considérera les individus les plus puissants comme des recrues potentielles, consentantes ou non, à jeter dans la lutte éternelle qui oppose les démons aux diables : la guerre de Sang.

Les Abysses présentent les caractéristiques suivantes :

- Gravité normale. Le niveau supérieur (appelé la plaine des Portails Infinités) et beaucoup d'autres affichent la caractéristique de gravité normale, mais certains présentent certainement d'autres caractéristiques de gravité.
- Passage du temps normal. Le temps s'écoule à la même vitesse que dans le plan Matériel. Cependant, des rumeurs persistent parlant d'une strate où le temps s'écoulerait à l'envers au regard du vieillissement. Cette particularité est capricieuse cependant, et un visiteur pourrait retomber en enfance ou perdre son existence même.
- Altération divine. Les entités aussi puissantes au moins que des dieux mineurs sont capables d'altérer le plan. Des créatures aux pouvoirs moindres ne peuvent différencier les Abysses du plan Matériel (caractéristique d'altération normale), car le plan peut être changé par des sorts et des efforts physiques.
- Caractéristiques élémentaires et énergétiques mélangées. Elles varient grandement d'un niveau à un autre. Si l'on considère le plan comme un tout, aucun élément ou énergie ne domine en permanence, ce qui n'empêche pas certaines strates de présenter un élément ou une énergie dominant, ou un mélange de plusieurs.
- Chaos/modéré et Mal/modéré.



Des armées de démons s'affrontent dans les Abysses

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres abyssales. (page 167).

Strates abyssales aléatoires

Que se passe-t-il si vos personnages se retrouvent malgré eux envoyés dans les Abysses, suite à une aventure qui s'est mal finie ? Qu'arrive-t-il s'ils fuient devant de puissants démons de la plaine des Portails Infinis et sautent dans le portail le plus proche ?

Utilisez la table suivante pour déterminer les caractéristiques générales d'une strate inconnue. Si vous le souhaitez, lancez les dés deux fois (ou plus) et combinez les résultats.

1d100 Type de strate

01-05	Air dominant
06-10	Champ de bataille de la guerre de Sang (démons contre diables)
11-15	Paysages démoniaques embrasés (mélange de lave et de pierre)
16-20	Cité démoniaque
21-25	Désert de sable, de glace, de sel ou de cendres
26-30	Terre dominante
31-35	Feu dominant
36-40	Marais fétide (remplie de prédateurs)
41-45	Dominance élémentaire mixte (comme dans les Limbes)
46-50	Montagnes
51-55	Énergie négative dominante (minoritairement ou majoritairement)
56-60	Normal (comme dans le plan Matériel)
61-65	Océan d'eau
66-70	Royaume d'une entité puissante des Abysses
71-75	Mer d'acide
76-80	Mer d'insectes
81-85	Mer de sang
86-90	Souterrains
91-95	Royaume de morts-vivants
96-00	Eau dominante

Exemple de site des Abysses :

Puits de la Toile Démoniaque

Le 66^e niveau des Abysses est la résidence de Lolth, la Reine Araignée. Le plan se replie sur lui-même, ce qui lui donne l'apparence d'une gigantesque toile d'araignée. Des milliers de tunnels de toiles à donner le vertige se connectent les uns aux autres avec une complexité fractale. Chaque fil est parcouru de portails menant à des plans où Lolth est vénérée. On dit que le palais de la déesse est une forteresse de fer mobile en forme d'araignée, qui évolue perpétuellement sur sa toile planaire.

Pour tracer une carte des lieux, concevez un réseau de passages entrecroisés (6 mètres de large) suspendus par magie dans un gigantesque nuage de brouillard dense (comme le sort). Le brouillard reste à 1d4x3 mètres des passages. Du coup, les personnages aperçoivent parfois des parties de la toile situées au-dessus, en dessous ou à côté de la voie qu'ils empruntent.

La toile se replie sur elle-même, mais elle semble toujours parfaitement à niveau, même quand elle part en vrille, vers le haut ou le bas. Il est possible de prendre quatre angles droits et de se retrouver sous l'endroit d'où l'on était parti sans croiser d'escalier ou de pente. Les personnages qui tombent d'un passage chutent de 18 mètres par round (comme avec le sort *feuille morte*) et ne subissent pas de dégâts quand ils se posent sur un autre couloir (qui peut se trouver à des kilomètres du point de départ).

LES PROFONDEURS TARTARÉENNES DE CARCÈRES

Le plan pénitencier de Carcères semble le moins ouvertement dangereux des plans inférieurs, mais cette première impression s'estompe rapidement. Les mers acides et l'air sulfureux y sont rares, et il n'y a aucune région où règne un froid mordant ou une chaleur infernale. Le danger que présente Carcères est bien plus subtil.

Le plan est un lieu d'obscurité et de désespoir, de passions et de poisons, de trahisons qui ébranlent des royaumes entiers. À Carcères, la haine coule comme une rivière lente et profonde, et rien ne laisse deviner ce que le flot de la perfidie s'apprête à dévorer. On dit que la seule façon de s'en évader, c'est de devenir plus fort que ce qui vous y a envoyé. C'est une

tâche ardue ■ où la nature même du plan engendre le désespoir, la trahison et la haine de soi.

Carcères est composé de six strates (Orthrys, Cathrys, Minéthys, Colothys, Porphyrtys et Agathys), chacune étant constituée d'une série d'orbites semblables à de petites planètes en file indienne. Un espace rempli d'atmosphère sépare chaque orbe. Peu de choses distinguent un orbe d'un autre, et il est possible que le nombre de ces « planètes » soit infini sur chaque strate.

Carcères présente les caractéristiques suivantes :

- Gravité Normale. Sur les orbites, la gravité est exactement la même que dans le plan Matériel. Entre eux, il n'y en a aucune, ce qui facilite les voyages pour les créatures capables de voler et d'échapper à l'attraction de la planète.
- Altération divine. Nérull, et toutes les entités de la puissance d'une divinité mineure au moins, peuvent altérer le plan. Il n'est pas différent du plan Matériel pour les créatures ordinaires ; les sorts et efforts physiques y sont régis normalement.
- Mal modéré.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres abyssales. (page 167).

Exemple de site à Carcères : les tombes de sable de Payrathéon

Payrathéon est le nom d'une cité disparue construite sur un orbe de Minéthys, il y a des milliers d'années. Cette ville est enfouie depuis longtemps, mais ses avenues noyées de sable, ses tours effondrées et ses portiques ensablés sont toujours là, enfouis sous la surface mouvante de la strate. De temps en temps, Payrathéon est révélée aux yeux du monde pour une heure ou plus, mais le sable l'engloutit toujours et emporte avec elle les créatures qui s'y sont aventurées, attirées par son apparition.

On dit que des aventuriers particulièrement ingénieux ont creusé pour trouver les faubourgs extérieurs de la cité durant ses phases de submersion. On colporte aussi des récits terrifiants, parlant de « gorgones des sables » ressemblant à des dragons qui nagent dans le sable comme si c'était de l'eau. On mentionne également que les restes des anciens habitants, des morts-vivants pétrifiés, se fraient un passage dans les rues. Ils sont si vieux et érodés qu'on discerne peu de choses de leur race et de leur taille d'origine.

Pour créer une rencontre dans les tombes de sable, commencez avec une ville, puis réduisez la moitié des bâtiments à des débris et endommagez les autres. Les richesses de Payrathéon sont à prendre, car la cité fut soudainement enterrée. Toutefois, les personnages devront faire avec les gorgones des sables (gorgones à 24 DV dorées d'une vitesse de creusement de 9 mètres), les momies augustes (voir le *Manuel des Monstres*) et autres morts-vivants enclins à dévorer les vivants. En outre, le temps est leur ennemi car une tempête de sable aux proportions titanesques (voir la page 94) n'est qu'à 1d4 heures.

LA LANDE GRISE D'HADÈS

Hadès trône au plus bas des plans inférieurs, à mi-chemin entre deux races de fiélons qui n'ont qu'un seul but, l'annihilation de l'autre. On voit donc souvent ses plaines grises noircies par de vastes armées de démons, luttant contre d'aussi vastes armées de diables, et qui ne demandent ni n'accordent la moindre pitié. Si un plan doit définir la vraie nature du Mal, c'est bien celui-là.

Dans la Lande Grise d'Hadès, le Mal à l'état pur agit comme une puissante force spirituelle qui couche à terre toutes les créatures. Ici, même la rage consumant les Abysses ■ les complots tordus des Neuf Enfers sont soumis à l'ambiance du plan. L'apathie et le désespoir pénètrent tout au pôle du Mal. Hadès tue lentement les rêves et les désirs de ses visiteurs, laissant une coquille vide de ce qui pouvait auparavant être un esprit combatif. Passez suffisamment de temps en Hadès, et vous abandonnerez tout ce qui comptait à vos yeux, vous laissant finalement dériver vers la plus totale apathie.

Le plan a trois niveaux appelés « mélancolies » : Oïnos, Niflheim et Pluton. La malveillance insouciance qui brise lentement les esprits imprègne chacune d'entre elles.

Hadès présente les caractéristiques suivantes :

- Altération divine. Les entités possédant le statut de dieu mineur au moins sont capables d'altérer le plan, mais bien peu de dieux daignent régner en Hadès. La Lande affiche la caractéristique d'altération normale

pour les créatures ordinaires, et elle réagit normalement aux sorts et efforts physiques.

- Mal/intense.
- Emprisonnement. C'est une caractéristique propre à Hadès, même si l'Élysée en possède une similaire. Les créatures qui ne sont pas des Extérieurs y ressentent une apathie et un désespoir grandissants durant leur séjour dans le plan. Les couleurs deviennent plus grises ■ ternes, les sons plus effacés, et même le comportement de compagnons semble plus haïssable. À la fin de chaque semaine passée en Hadès, les créatures doivent effectuer un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de semaines consécutives passées en Hadès). Un échec indique que l'individu est complètement tombé sous le contrôle du plan, devenant par là un suppliant d'Hadès.

Les voyageurs pris au piège de ce mal inhérent ne peuvent quitter l'endroit de leur propre gré et n'ont aucun désir de le faire. Les souvenirs de toute vie passée disparaissent dans le néant, et il est nécessaire d'user de *souhait* ou de *miracle* pour rendre à un tel personnage ■ condition précédente.

Rencontres aléatoires. Alternez entre la table des rencontres abyssales et celle des rencontres infernales (page 167).

Exemple de site en Hadès : le Monde Inférieur

Situé sur Pluton, le Monde Inférieur se trouve entre des murs de marbre gris qui s'étendent sur des centaines de kilomètres ■ sont visibles depuis des milliers d'autres. Parfois, l'âme de créatures ayant connu une mort particulièrement tragique vient jusqu'ici, privée d'éternel repos.

Une unique porte à deux battants perce la muraille de marbre. Constituée de bronze martelé, elle porte les traces et les cicatrices des tentatives de héros qui voulaient y entrer. Cependant, cette entrée est gardée par une terrible créature fiélonne, un molosse à trois têtes de taille Gig dont le corps est composé des restes en putréfaction de centaines de suppliants.

Au-delà de ces portes s'étend un territoire qui ressemble beaucoup à ce qui se trouve à l'extérieur des murs : des arbres noircis, des buissons rabougris et un sol ravagé. Pour ce qui est du quadrillage, utilisez les paramètres d'une forêt clairsemée (voir ■ page 87), mais remplacez les broussailles par de légers décombres. Des créatures grisâtres aux allures d'apparitions, pratiquement vidées de toute émotion par la pourriture spirituelle du plan, errent nonchalamment. Une fois la dernière once de sentiment disparue, leur essence restante est absorbée par la dépression propre à Pluton.

Quelquefois, de grands héros ou des amants désespérés du plan Matériel voyagent vers ce lieu, via un affluent du Styx ou des portails cachés dans de grandes fissures volcaniques. Ils viennent ici pour retrouver l'esprit d'un ami ou d'un être aimé, et le sortir de cette éternité sans espoir. Le molosse est incorruptible, mais si les personnages parviennent à entrer, il leur faudra négocier avec de puissants fantômes ■ Extérieurs pour trouver l'âme qu'ils cherchent. Quelle qu'elle soit, cela leur coûtera cher.

LA MORNE ÉTERNITÉ DE LA GÉHENNE

La strate supérieure de la Géhenne dispose de frontières avec Hadès ■ les Neuf Enfers. Ce n'est donc pas un endroit plaisant. Des montagnes volcaniques, apparemment sans base ni pic, flottent dans un impénétrable vide perpétuel. Elles ne sont finies que dans le sens le plus strict du terme, s'étendant dans toutes les directions sur des centaines de milliers de kilomètres. Un seul volcan domine les quatre strates de la Géhenne, même si de plus petits monts de terre dérivent et entrent parfois en collision avec de plus grands sommets.

Il n'existe aucun endroit naturellement plat dans aucune des strates. Toutes les pentes sont au moins de 45 degrés et beaucoup bordent des falaises abruptes. Les habitants fiélons de la Géhenne ont creusé des rebords artificiels, certains suffisamment larges pour des cités entières, et des sentiers en lacets pour les relier. Mais les édifices qui ne sont bâtis ni par les yugoloths ni par les divinités ont une forte propension à s'effondrer, envoyant leurs résidents dans une longue chute vers le bas de la montagne.

Les quatre niveaux de la Géhenne se nomment Khalas, Chamada, Mungoth et Krangath. Chacun se différencie des autres par son degré d'activité volcanique.

La Géhenne présente les caractéristiques suivantes :

- Gravité normale. La gravité est la même que dans le plan Matériel, mais les volcans semblent flotter librement dans un vide infini. Elle est également normale sur les pentes escarpées des montagnes, et une chute entraîne la

victime sur des kilomètres avant qu'elle ne soit stoppée par un rebond providentiel, à moins bien entendu que le dévalement ne déchire complètement son corps.

- Altération divine. Les dieux mineurs sont capables d'altérer le paysage escarpé de la Géhenne. Le plan affiche la caractéristique d'altération normale pour les créatures ordinaires.

- Mal/modéré.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres infernales (page 167).

Exemple de site de la Géhenne : la vallée de la Proscrite

Mungoth est une strate froide. La lumière des cratères éparpillés est équivalente à celle que dispense la pleine lune, ce qui rend les déplacements sur les pentes glacées du niveau assez périlleux. Cette luminosité est parfois même complètement étouffée par d'importantes chutes de neige et de cendres. C'est un bon endroit pour les créatures qui ne souhaitent pas qu'on leur mette la main dessus.

Un gouffre profond renferme un royaume bien caché à l'abri de la neige acide. Un château grossier, construit à partir de roche basaltique et d'os géants, est aux dimensions de son propriétaire, une magicienne bannie de la race des géants du feu et qui répond au nom de Tastuo. Ses huit frères et sœurs, eux aussi proscrits, y résident également.

Les fiélons de cette strate ont plusieurs contrats avec Tastuo, ce qui lui garantit la protection de la vallée si d'aventure ses ennemis la retrouvaient. Elle ne les nomme jamais, mais sa fâcheuse situation la rend sympathique à la cohorte de voyageurs qui cherche asile. La vallée de la Proscrite sert également de halte aux visiteurs dans le besoin, mais uniquement s'ils arrivent à la trouver. Les fiélons de Mungoth sont toujours en quête d'intrus, et la protection de Tastuo ne s'étend qu'à l'enceinte de son château.

Pour ce qui est du relief du quadrillage, reportez-vous aux hautes montagnes (voir la page 89). Ensuite, recouvrez le tout de neige plus ou moins profonde ou d'une couche de glace.

Le mélange de cendres et de neige qui tombe sur Mungoth inflige 1d4 points de dégâts d'acide par minute d'exposition. Seules les cavernes et structures artificielles offrent une protection durable contre ces précipitations qui ont 80 % de chances de s'abattre sur une zone à un moment donné.

LES NEUF ENFERS DE BAATOR

Les Neuf Enfers de Baator, parfois plus simplement appelés Baator ou l'Enfer, attisent l'imagination des voyageurs, la cupidité des chasseurs de trésors et la fureur guerrière des paladins. Il s'agit du plan de la Loi et du Mal, de l'incarnation même de la cruauté préméditée érigée en art. Les diables des Neuf Enfers obéissent tous à un ordre dominant, mais ce qui importe avant tout est qu'ils s'irritent et se rebellent au sein de leur caste. Sans que leur perfidie n'ait jamais de limites, tous complotent à un degré ou un autre pour progresser toujours davantage au sein de leur monde.

En termes de vilenies, les Neuf Enfers concurrencent tous les autres plans inférieurs. Les diables sont plus rusés, plus subtils et plus dangereux que les autres fiélons – du moins le prétendent-ils eux-mêmes. Les démons font leurs délices de l'esclavage, de la démence et du Mal, mais un diable a toujours un échancier, un plan d'attaque et un complot soigneusement mis au point en cas de vengeance, si cela s'avère nécessaire.

Baator est constitué de neuf strates, chacune se trouvant sous la précédente, un peu comme des plates-formes s'enfonçant toujours davantage dans un puits sans fond. De haut en bas, on trouve Avernus, Dis, Minoraus, Phlégéthos, Stygia, Malbolge, Maladomini, Cania et Nessus.

Les Neuf Enfers présentent les caractéristiques suivantes :

- Taille infinie. Le premier niveau des Enfers s'étend à l'infini, mais la circonférence de chaque strate (qui s'ouvre sur le Puits et la strate inférieure) est limitée.
- Altération divine. Les entités ayant le statut de dieu mineur au moins sont capables d'altérer les Neuf Enfers. Les créatures ordinaires trouvent Baator aussi malléable que le plan Matériel.
- Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques. Les influences des éléments et des énergies sont équilibrées, sauf sur la strate de Phlégéthos (Feu dominant). Sur la strate de Cania, la caractéristique relève du Froid dominant. Les créatures y subissent 3d10 points de dégâts de froid par round si elles ne bénéficient d'aucun abri.

- Loi/modérée Mal/modéré.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres infernales (page 167).

Exemple de site des Neuf Enfers : la Citadelle de Bronze

Cette gigantesque cité d'Avernus où règnent la violence et le manque d'imagination s'étend sur des dizaines de kilomètres carrés. Elle dispose d'une douzaine d'enceintes concentriques, chacune hérissée de machines de guerre. La ville est bordée de centaines de milliers de diables mineurs de tous types engagés dans la guerre de Sang.

Étant donné qu'Avernus est la tête de pont potentielle d'une attaque de démons de grande envergure, la Citadelle de Bronze se renforce chaque jour de nouvelles fortifications. Les ouvriers, des diables mineurs, agrandissent sans cesse la cité. Les cadences de construction sont telles qu'il n'est pas rare de voir des échafaudages d'ossements soutenir un mur en cours de construction.

Pour créer un plan quadrillé de la Citadelle de Bronze, commencez par disposer quelques éléments de champ de bataille décrits dans le milieu naturel consacré aux plaines (voir la page 91). Ajoutez-y des murs, des tours et des corps de garde (voir la partie *Aventures en milieu urbain*, page 98), puis quelques caractéristiques magiques, comme des surfaces embrasées (qui infligent les mêmes dégâts qu'un mur de feu), des balistes qui tirent seules et des pieux qui jaillissent des murs (piège déclenché par la proximité de troupes ennemies).

On y trouve tous les types de diables. Même un simple combat contre des diables mineurs peut prendre des proportions démesurées, car les armées diaboliques sont suffisamment disciplinées pour informer leurs officiers de toute attaque. À moins qu'ils n'usent de discrétion, les personnages remonteront la chaîne alimentaire pour finir face à des diables cornus, diables gelés et autres dianrefosses chargés de voir qui passe.

LE CHAMP DE BATAILLE INFERNAL D'ACHERON

Les clameurs et les échos des batailles sont les premiers sons qu'un soldat entend lorsqu'il arrive en Achéron, et les derniers qu'un réfugié perçoit quand il en part. C'est tout ce que l'on trouve en Achéron : conflits, guerres, différends et luttes. Les armées sont nombreuses, mais les chefs sont rares. En vérité, les rebelles privés de cause y sont légion, qu'il s'agisse de mortels, de fiélons ou de célestes.

Achéron possède quatre niveaux (Avalas, Thuldanin, Tintibulus et Ocanthus), des cubes d'acier flottant dans un vide rempli d'atmosphère et dont la taille varie de celle d'une île à celle d'un continent. Il arrive que ceux-ci se rencontrent, et les échos des collisions passées résonnent encore à travers le plan, mélangés au bruit de l'acier des épées qui s'entrechoquent lorsque les armées s'affrontent sur les cubes.

Achéron présente les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle objective. L'attraction dépend de la face du cube sur laquelle on se trouve. En franchir les arêtes peut se révéler une expérience déstabilisante pour le novice.
- Altération divine. Achéron change selon la volonté de ses divinités. Les créatures ordinaires doivent quant à elles employer sorts et efforts physiques si elles souhaitent modifier le champ de bataille infernal.
- Loi/modérée.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres infernales (page 167).

Exemple de site en Achéron : les cubes de guerre de Thuldanin

Les cubes de cette strate sont parcourus de poches et de trous. Les puits de la surface mènent à des espaces labyrinthiques encombrés des rebus de chaque guerre ayant eu lieu.

Les débris d'une pléthore d'objets sont répandus partout. On remarque de loin en loin de grands navires incendiés, des tours de siège abattues, d'énormes armes, des chariots mus par la vapeur, des engins volants de toutes les formes et des objets présentant des sources d'énergie et usages encore plus obscurs. La plupart de ces rebus sont inutilisables, pétrifiés dans une immobilité minérale par les qualités de « préservation » de la strate.

Fouiller à la recherche d'armes intactes est une occupation pour de nombreuses équipes de récupérateurs et d'opportunistes, car nombre

d'armes de bonne qualité et d'engins de guerre sont éparpillés dans les débris de Thuldanin.

Mais les récupérateurs intelligents ne restent pas trop longtemps sur la strate, car les créatures peuvent aussi bien être pétrifiées que les objets. Tout objet ou créature a 1% de chances par tranche de 30 jours passée sur Thuldanin de subir une pétrification spontanée. Ensuite, seul *souhait* ou *miracle* permettent de lui rendre son aspect originel.

Pour organiser des rencontres sur les cubes de guerre, créez un vaste donjon : de grandes pièces, de larges couloirs, des plafonds hauts, etc. Ensuite, remplissez les lieux de décombres. Ajoutez-y des catapultes, des galères et d'étranges mécanismes. Enfin, placez-y quelques statues : celles d'aventuriers malheureux qui se sont trop attardés en ces lieux.

Les personnages en quête de trésors croiseront forcément la route d'autres pillards. Thuldanin est connu sur toute la Grande Roue, aussi peut-on rencontrer n'importe qui dans les cavernes des cubes de guerre, d'autant que tout n'y est pas en ruine. Des créatures artificielles, comme les inéluables les golems, y sont encore opérationnelles, s'animant lorsque les personnages passent dans leurs environs. Pour simuler les richesses des cubes de guerre, toutes les créatures rencontrées (à l'exception des créatures artificielles) ont deux fois le trésor normal. Ceci dit, plutôt que laisser traîner ces richesses sur leurs propriétaires, dissimulez-les parmi les débris.

LE NIRVANA DES ROUAGES DE MÉCHANUS

Méchanus est le royaume de l'ordre parfaitement régenté. Il y règne à tour de rôle l'exacte moitié du jour et de la nuit, et l'équilibre parfait entre le chaud et le froid. Il est aussi prévisible que l'écoulement d'une clepsydre et aussi évident qu'un arbre au milieu d'un champ. Ici, la quintessence de la Loi se reflète dans un seul domaine de rouages, tous interdépendants, tous tournant selon des rythmes qui leur sont propres. Les engrenages semblent être engagés dans un calcul si vaste, que même un dieu ne saurait en préciser le dessein. On sait simplement qu'il s'agit d'une fonction de la Loi.

Au premier coup d'œil, Méchanus semble être aussi simple que n'importe quel autre plan extérieur. Cependant, la subtilité se trouve juste en dessous de sa surface. On trouve toutes les sortes de lois dans le Nirvana des Rouages de Méchanus, des plus simples maximes aux règles du décorum machiavéliquement perverses.

Méchanus présente les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle objective. La force d'attraction est orientée selon la face de chaque rouage. Marcher entre les rouages peut se révéler déroutant pour les nouveaux venus – et dangereux si un voyageur tombe entre deux d'entre eux.
- Altération divine. Les dieux mineurs peuvent modifier Méchanus d'une simple pensée ; les créatures plus ordinaires ont recours aux sorts et efforts physiques pour ce faire.
- Loi/intense.

Rencontres aléatoires. Alternez entre la table des rencontres infernales et celle des rencontres célestes (page 167).

Exemple de site de Méchanus : la Forteresse de l'Illumination Disciplinée

Cette structure est bâtie sur son propre engrenage et ses tours s'élèvent très haut dans le vide de Méchanus. La forteresse fait plus de trois kilomètres de diamètre et certaines de ses tours font deux fois cette taille en hauteur. Des inéluables font en sorte que nul n'y entre sans autorisation et patrouillent les remparts, gardant un œil vigilant sur les agents d'infiltration fiélons et les formiens colonisateurs.

Des mortels originaires du plan Matériel, et se faisant appeler la Fraternité de l'Ordre, sont les maîtres de la forteresse. Les membres de cette organisation pensent que s'ils peuvent démêler chaque loi du cosmos, alors ils posséderont le pouvoir des dieux. Ils ont pour ce faire bâti cette place forte dans le plan de la Loi ultime.

Une horde de clercs, de fonctionnaires, d'assistants juridiques, de traducteurs, de mathématiciens, de philosophes et de bureaucrates peuplent la Forteresse de l'Illumination Disciplinée. La plupart appartiennent à la Fraternité de l'Ordre, mais il arrive que des visiteurs se voient accorder l'accès aux bibliothèques à des fins d'étude. Ces bibliothèques s'étendent sous les voûtes de centaines de pièces et renferment des ouvrages juridiques en provenance de toute la Grande Roue.

Les personnages en quête de savoir ne sont jamais congédiés, mais il leur faut affronter les méandres de l'administration avant de pouvoir accéder à la bibliothèque. Pour compiler les tomes les plus rares, ils devront remplir une mission pour le compte de la Fraternité (par exemple, s'emparer d'un parchemin obscur rangé dans une bibliothèque drow bien gardée).

LES ROYAUMES PACIFIQUES D'ARCADIE

L'Arcadie est couverte de vergers aux arbres parfaitement alignés, de rivières droites, de champs ordonnés et de cités aux lignes géométriques fort agréables. Les montagnes sont exemptes de toute trace d'érosion. Tout en Arcadie œuvre pour le bien de chacun et pour une forme d'existence parfaite. Ici, rien ne vient troubler l'harmonie.

On dit que tout y est aussi parfait que possible, mais pas aussi strictement régenté qu'à Méchanus, ni aussi dévolu à la perfection individuelle qu'à Céleste. Mais ce n'est pas entièrement vrai. En fait, les habitants du plan sont souvent conscients de leur bon droit et ont du mal à reconnaître leurs propres défauts.

L'Arcadie présente deux strates : Buxenus et Abellio. S'ils se ressemblent, c'est Buxenus qui renferme les casernes des archons et nains célestes qui protègent le plan.

L'Arcadie présente les caractéristiques suivantes :

- **Altération divine.** Les dieux mineurs sont capables d'altérer l'Arcadie d'un simple geste de la main, mais le plan affiche la caractéristique d'altération normale pour les autres créatures.
- **Loi/modérée.**

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres célestes (page 167).

Exemple de site d'Arcadie : Mont Clangeddin

Une montagne parfaitement conique, qui se tient à l'écart de tout massif montagneux, s'élève à au moins dix mille mètres au-dessus des champs situés à ses pieds, son sommet étant couronné de nuages et de tempêtes. Cet édifice fut bâti par le grand héros nain, Clangeddin Barbedargent.

L'intérieur de la montagne est parcouru par de grandes salles, des galeries et des routes creusées selon les techniques naines, souvent pavées de pierres plates. Des lampes coûteuses, des forges chaudes et froides, des salles de fêtes aussi grands que des villes fournissent lumière et réjouissances aux visiteurs. Les étrangers y sont les bienvenus, en particulier ceux qui viennent afin de commander des armes spéciales aux légendaires forgerons qui œuvrent dans les plus chaudes parties de la forge.

Les nains célestes qui vivent à Mont Clangeddin passent la moitié de chaque journée à s'entraîner, à faire des manœuvres et à perfectionner leurs compétences militaires afin d'honorer leur seigneur Clangeddin. Les visiteurs qui cherchent à lever une armée viennent quelquefois ici et rentrent les nains avec des récits de justes guerres. Il arrive que ceux-ci soient émus par de tels appels et assignent des haches à la cause.

D'autres viennent simplement chercher les armes légendaires qui portent la marque de fabrique des forgerons de Clangeddin. Bien qu'il s'agisse simplement d'une grande ville, on peut y acheter des armes sans se soucier de leur prix.

Pour tracer le plan de Mont Clangeddin, reportez-vous à la partie L'intérieur du donjon, page 58. Comme les nains prennent le travail de la pierre très au sérieux, les murs, plafonds et sols sont de grande qualité.

LES SEPT PARADIS ASCENDANTS DE CÉLESTE

La seule et unique montagne sacrée de Céleste s'élève depuis une mer infinie d'eau bénite vers des hauteurs inimaginables. La justice, la bonté, l'ordre, la grâce céleste et la pitié sont de rigueur. Des yeux vigilants gardent les remparts contre le Mal sous toutes ses formes. Toute chose est beauté.

Les Sept Paradis sont la demeure planaire des âmes mortelles emplies de gentillesse et de compassion pour leurs prochains. Mais c'est un paradis que les fiélons des plans inférieurs conquerraient s'ils en avaient l'occasion. Le Mont Céleste est la promesse de l'amélioration et de l'union ultime avec les forces supérieures du Bien et de la Loi pour ceux qui en sont dignes. Les suppliants de tous les horizons accèdent aux niveaux de ce plan, les uns après les autres, montant vers le plus haut point de la Cité Céleste (la sixième strate), pour entrer au Paradis Illuminé dont rien n'est connu.

Céleste présente les caractéristiques suivantes :

- **Altération divine.** Les entités disposant de pouvoirs comparables à ceux de dieux mineurs au moins sont capables d'altérer Céleste. Les créatures ordinaires peuvent l'altérer normalement.
- **Bien/modéré et Loi/modérée.**

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres célestes (page 167).

Exemple de site de Céleste : Empyréa

Également appelée la Cité des Âmes Tempérées, Empyréa est située au bord d'un lac de montagne clair et froid. Les nombreuses fontaines de soins et les eaux curatives sont capables de restituer les membres perdus, la parole, la raison et l'énergie vitale elle-même. Ceux qui en ont besoin doivent juste trouver la bonne fontaine. Empyréa est également connue pour ses médecins et ses hôpitaux, et plus d'un pèlerin cherche à pénétrer dans ce site légendaire de santé parfaite.

S'ils sont en quête de soins simples (dégâts, maladies ou niveaux négatifs, par exemple), les personnages qui ne sont ni chaotiques ni mauvais sont soignés gratuitement. Ceux qui recherchent des soins visant à guérir de maux plus exotiques (malédictions étranges, pertes de niveaux et autres maladies rares) doivent passer l'épreuve d'Empyréa : un combat rituel contre un archon ou un ange dont le FP est égal au niveau du personnage. Si plusieurs PNJ combattent, chacun se renouvelle face à une telle créature. Il ne s'agit pas d'un combat à mort, mais le premier qui sombre dans l'inconscience a perdu. Du reste, ceux qui terrassent leur adversaire sont bannis de la ville. Ceux qui passent l'épreuve avec succès bénéficient des soins désirés.

Le duel a lieu dans l'une des nombreuses cours de la ville, ornée de belles colonnes élancées et de profonds bassins d'eau pure.

LES PARADIS Jumeaux de BYTOPIE

Bytopie est unique parmi les plans extérieurs, car ses deux strates se font face comme les deux couvertures d'un livre fermé. En regardant depuis Dothion, le niveau « supérieur » du plan, on peut voir Shurrock, l'autre strate. De même, ceux qui se trouvent à Shurrock voient les villes et les fermes de Dothion au-dessus de leur tête.

Chaque strate de Bytopie est un monde idéalisé. Dothion est un paysage domestiqué et pastoral, tandis que Shurrock est un monde sauvage et vierge de toute civilisation. La philosophie du plan (l'accomplissement personnel associé à l'interdépendance sociale) baigne ses deux niveaux.

La distance séparant les deux strates est d'environ 1,5 kilomètre et il arrive que des sommets montagneux s'élèvent de chacune d'entre elles, et quelquefois se rencontrent. Se déplacer entre les mondes est donc aisé en volant ou en se escaladant les montagnes.

Bytopie présente les caractéristiques suivantes :

- **Gravité directionnelle objective.** Le « bas » existe dans les deux directions opposées des strates qui se font face. La gravité est normale jusqu'à ce que l'on franchisse la frontière invisible séparant les mondes, puis elle s'inverse. Ainsi, ceux qui passent cette frontière peuvent fort bien se retrouver à tomber vers l'autre strate.
- **Altération divine.** Les dieux mineurs sont capables d'altérer le paysage jumeau de Bytopie, alors que les autres créatures trouvent l'endroit aussi malléable que les autres plans extérieurs.
- **Bien/modéré.**

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres célestes (page 167).

Exemple de site de Bytopie : le verger de Prisetache

Prisetache, un magicien gnome céleste de niveau 18, cultive un verger dans la campagne de Dothion. Au lieu de fruits, ses arbres offrent des rubis, des émeraudes et autres pierres précieuses. Tous les ans, chaque arbre produit l'équivalent de 1d4x1 000 po en gemmes, sachant que le verger occupe plusieurs arpents.

Certains des arbres donnent des fruits plus précieux encore. En effet, il s'agit de fruits de Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme, qui fonctionnent sur le même principe que les tomes et manuels qui augmentent les caractéristiques (voir le Chapitre 2), offrant ainsi un bonus inné lorsqu'il est avalé. Plus ils sont mûrs, plus le bonus est élevé.

L'argent, les exploits et le renom ne sont d'aucune utilité pour acquérir ces fruits. Prisetache ne les cède jamais de plein gré et rejette poliment

toute proposition d'achat, à une exception : parfois, il paye en fruits les personnages qui veillent sur son verger pendant une semaine.

Ce vénérable gnome est loin d'être un idiot. Il n'engagera de gardes que s'il est au fait d'une menace dont il ne peut se charger en personne. Ainsi, toute veille d'une semaine risque d'être fort périlleuse.

Pour tracer le plan du verger de Prisetaché, placez un arbre toutes les deux cases pour en faire de belles rangées. Toutes les quatre rangées, dessinez un canal d'irrigation (considérez qu'il s'agit d'une tranchée de 1,50 mètre de large car elle est rarement remplie d'eau).

LES CHAMPS BÉNIS DE L'ÉLYSÉE

L'Élysée est le plan de la Grande Roue le plus intensément aligné sur le Bien. C'est un endroit où le Bien n'est nullement entaché par les problèmes de la Loi ou du Chaos. Ici, faire le bien est plus hautement considéré que tout autre idéal.

Le premier niveau, Amoria, est une explosion de couleurs. Les visiteurs s'émerveillent devant les prés parsemés de fleurs étoilant le vert brillant de leurs teintes éclatantes, les mares d'un bleu aussi profond que le plumage d'un geai et les nuages argentés dérivant dans un ciel parfait. Le plan lui-même semble vibrer de ses propres vie et intensité. C'est en général un endroit paisible, et la tranquillité a l'air de pénétrer les os et l'âme de ceux qui le traversent.

L'Élysée est constitué de quatre strates reliées entre elles par les myriades d'affluents du fleuve Océan. Le premier niveau est en grande partie semblable au plan Matériel, les pins à l'odeur douce ■ les arbres fleuris s'élevant sur les rives et s'ouvrant sur des prés et des champs. Le deuxième niveau, Étonia, est plus rude et montagneux, et les rapides et les chutes d'eau sont monnaie courante tout au long des canaux du fleuve. La troisième strate, Belierin, est un grand marais rempli de vie et la quatrième, Thalasia, est la mer elle-même et les sources du grand fleuve, parsemées d'îles où les héros goûtent un repos bien mérité pour l'éternité.

La taille de l'Océan va de l'entrelacs de canaux secondaires à un flot puissant qui baigne ses rives et inonde les environs. Le long du fleuve ■ trouvent des îles, des barres de récifs et des promontoires rocheux, qui sont souvent les demeures des morts et autres résidents plus puissants.

L'Élysée présente les caractéristiques suivantes :

- Altération divine. L'Élysée est aisément altérable par les dieux. Pour les autres créatures, les sorts et efforts physiques fonctionnent normalement.
- Énergie positive minoritairement dominante.
- Bien/intense.
- Emprisonnement. Il s'agit d'une caractéristique propre à l'Élysée, même si l'Hadès affiche une caractéristique similaire. Toutes les créatures ne relevant pas du type Extérieur y ressentent une joie et une satisfaction croissantes pendant leur séjour. Les couleurs sont plus brillantes et plus vives que dans le plan Matériel, les sons plus doux et mélodieux, et la nature d'autrui semble plus plaisante et compréhensive. À la fin de chaque semaine passée dans le plan, toute créature qui n'est pas un Extérieur doit effectuer un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de semaines passées là). En cas d'échec, l'individu est tombé sous le contrôle du plan, ne peut pas le quitter de son plein gré et n'a de toute façon pas envie de le faire. Les souvenirs de leur vie passée s'évanouissent dans le néant et il est nécessaire de lancer un souhait ou un miracle pour les rendre normaux.

Rencontres aléatoires. Alternez entre la table des rencontres célestes et celle des rencontres béatifiques (page 167).

Exemple de site d'Élysée : les îles Héroïques

Ces îles sont également appelées les îles des Saints Défunts, les collines d'Avalon et les îles au-delà du Monde. C'est là que réside la crème des âmes d'alignement bon, conservant une partie de leurs connaissances et peut-être certains pouvoirs de leur vie passée. Les rois héros attendent le jour où leurs nations auront de nouveau besoin d'eux, et les érudits religieux recherchent de grands mystères dans des bibliothèques gigantesques.

Souvent, ces grands suppliants firent le voyage jusqu'à Thalasia alors que leur dernière heure approchait, en raison de leur âge avancé ou de blessures reçues au cours de quelque noble bataille. L'Élysée les a lentement convertis en Extérieurs puissants et ils ont à peine senti l'emprise de la mort. Sur Thalasia, ils conservent leurs pouvoirs et leurs souvenirs,

mais sont en paix avec eux-mêmes et les autres, et c'est la récompense ultime du Bien. Des anges protègent les rives de chaque île, observant les visiteurs dans un silence religieux et traquant ceux qui nuisent à la sérénité des lieux.

Comme les héros défunts se souviennent de leur existence mortelle, ils constituent de bonnes sources de renseignements et d'inspiration pour les PJ. Certains n'ont sans doute eu le temps de régler leurs affaires dans le plan Matériel et chargeront les personnages de redresser quelque tort.

Les personnages découvriront peut-être les îles Héroïques dans le cadre d'une aventure se tenant ailleurs. Lorsqu'il faut de nouveau devancer la prophétie de la Lune brisée, mieux vaut s'entretenir avec le paladin qui s'en est chargé quelque mille ans plus tôt.

LES ÉTENDUES SAUVAGES DES TERRES DES BÊTES

Les Étendues Sauvages des Terres des Bêtes constituent un plan où la nature est parfaitement libre. C'est l'endroit où la forêt exprime sa diversité, depuis la mangrove encombrée de mousse jusqu'aux pins montagneux chargés de neige et aux hectares de séquoias si dense que la lumière ne saurait franchir leur feuillage. Les chênes, les bouleaux, les épicéas, les sapins ■ les érables sont légion, ■ les explorateurs visitant les recoins les plus reculés du plan trouvent de grandes forêts de champignons géants. On y trouve également de vastes déserts, totalement incultes. Des cactus, des aloès et autres végétaux du désert prospèrent dans les régions arides des Terres des Bêtes.

L'air est idéal pour tout ce qui pousse. Il est humide et chaud dans les marais, frais sous les séquoias, légèrement ventreux parmi les hêtres, et chaud et sec dans les régions plus ouvertes.

Les Terres des Bêtes sont formées de trois strates, chacune dédiée à une partie de la journée. Celle du haut, Krigala, est une contrée où le jour dure éternellement. Le crépuscule règne sur celle du milieu, Brux, et la troisième, Karasuthra, est le domaine de la nuit, qu'illumine tout juste un pâle clair de lune.

L'aspect le plus important de ce plan est qu'il accorde ses faveurs à toutes les espèces animales. À l'instar de l'Arcadie, on y trouve de vastes populations d'animaux et de créatures magiques, mais les villes, les cités et les forteresses traditionnelles sont peu nombreuses et très espacées les unes des autres. Ceux qui choisissent de vivre ici le font en accord avec les arbres.

Les Terres des Bêtes présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération divine. Les dieux sont capables d'altérer les caractéristiques du plan d'une simple pensée, mais les créatures mortelles peuvent utiliser sorts ■ efforts physiques pour affecter le plan.
- Bien/modéré.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres béatifiques (page 167).

Exemple de site des Terres des Bêtes : la gorge du Chasseur de Karasuthra

Karasuthra, le plus bas niveau, revêt un éternel manteau nocturne. Une lueur d'argent, aux phases changeant très lentement, est accrochée dans le ciel, entourée d'étoiles dérivant paresseusement. Seuls quelques rayons de clair de lune franchissent la cime des arbres et forment des traits d'argent touchant le sol de la forêt.

Karasuthra est le domaine des créatures nocturnes les plus dangereuses, des chasseurs inlassables dans la poursuite de leur proie. Les chasseurs du plan Matériel voyagent quelquefois jusqu'ici pour les plus périlleux des trophées. Certains survivent même pour s'y frotter une seconde fois.

Parmi les gibiers les plus célèbres des lieux, on trouve les cerfs blancs. Ces créatures insaisissables (considérez-les comme des destriers célestes ; voir le *Manuel des Monstres*) vivent pour le frisson que procure la traque et pensent que la chasse fait partie du cycle de la vie. Même les plus farouches défenseurs du Bien peuvent chasser un cerf blanc, car celui-ci en connaît les conséquences et accepte de jouer le rôle de la proie. Mais les cerfs blancs ne se laissent pas prendre facilement. Du reste, ils adorent profiter de leurs ruses et de leur connaissance de la forêt pour se jouer des chasseurs originaires d'autres plans. Les autochtones des Terres des Bêtes n'attaquent jamais les cerfs blancs. Par contre, ils s'en prennent aux chasseurs avec une férocité sans égale.

Les andouillers d'un cerf blanc sont suffisamment larges pour permettre d'en concevoir un arc long composite via un test d'Artisanat (fabrication d'arcs) contre un DD de 30. Il s'agit alors d'un arc de maître. Si on y place des altérations magiques, celles-ci coûtent 10 % de moins.

Pour organiser une rencontre dans la gorge du Chasseur, reportez-vous aux instructions relatives aux forêts intermédiaires (voir la page 87). Des cabanons de trois ou quatre pièces constituent les seules protections offertes aux visiteurs contre les créatures extérieures.

LES CLAIRIÈRES OLYMPIENNES D'ARBORÉE

Les Clairières Olympiennes d'Arborée constituent un fol assemblage de climats et d'environnements, qui tous s'épanouissent. Arborée renferme de grands bois d'érables, de bouleaux et de chênes géants. Ces grands arbres à feuilles caduques s'élèvent très haut dans le ciel, laissant le sol de la forêt exempt de sous-bois et de broussailles. Sous le feuillage, c'est un défilé de mousse et de fougères. Mais le paysage se retire parfois quand apparaissent des clairières ouvertes remplies de fleurs sauvages, des champs de blé et d'orge, et des rangées nettes d'arbres fruitiers qu'aucune main humaine n'a jamais touchés. Il y a ici des arbres qui n'ont jamais vu la hache d'un bûcheron, des champs riches en grain et des vergers chargés de fruits.

L'air même d'Arborée semble être en proie à l'excitation permanente. Des bourrasques soudaines viennent de nulle part, secouant violemment les rangées d'arbres. Elles s'arrêtent en quelques minutes et laissent derrière elles des arcs de lumière chaude et ensoleillée passant à travers la cime des arbres. On dirait qu'il y a toujours de la musique à quelque distance de l'endroit où l'on se trouve. Les elfes et les fées jouent parfois ensemble, mais c'est aussi souvent le bruit du vent dans les branches des grands arbres.

Arborée est un endroit où les arbres sont fleuris et portent des fruits en même temps. On y trouve de hautes terres couvertes de neige, mais même celle-ci brille sous un ciel bleu cristallin. Le plan est presque renversant de beauté et le paysage est à la fois sauvage et magnifiques.

Seul le premier niveau d'Arborée, Arvandor, porte la grande forêt d'où le plan tire son nom. La deuxième strate, Aqualix, est un océan infini et la troisième, Mithardir, un désert sans fin de poussière blanche. Tous trois sont des contrées où règnent un climat changeant, des attaques soudaines et d'intenses passions. C'est le plan de la joie et du chagrin.

Arborée présente les caractéristiques suivantes :

- Altération divine. Les dieux sont capables d'altérer les caractéristiques du plan et de modifier le paysage. Les créatures mortelles doivent user de sorts et d'efforts physiques pour affecter leur environnement.
- Bien/modéré et Chaos/modéré.

Rencontres aléatoires. Utilisez la table des rencontres béatifiques. (page 167).

Exemple de site d'Arborée : ville forestière

Les elfes célestes d'Arvandor vivent dans de grandes villes bâties dans les grands séquoias. Ils y chassent, festoient et mènent une existence d'elfe telle que chacun la conçoit. Toutefois, ils aiment tant leur société qu'ils sont prompts à s'en prendre aux intrus. Un mot de travers, et votre personnage risque fort de devenir la cible des flèches des elfes.

Les villes forestières n'abritent pas que des elfes. Nombre de ces derniers chevauchent des hiboux géants célestes pour se rendre d'un lieu à un autre, et beaucoup de fées sont les bienvenues. Bien que la cité repose sur les arbres, on y trouve aussi des sylvaniens, une véritable surprise pour les visiteurs en quête de raccourcis. Une ville forestière correspond à une cité (voir la page 137).

Pour tracer le plan d'une ville forestière, servez-vous des bâtiments décrits dans la partie *Aventures en milieu urbain* (voir la page 98). Cependant, ces édifices sont en bois et attachés à des troncs de 9 à 18 mètres de diamètre. Plutôt que d'user de routes et d'allées, reliez-les à des ponts de cordes, des ponts en bois, des échelles ou des escaliers. Ensuite, compliquez ce réseau de ponts et d'escaliers ; les elfes les aiment ainsi et cela rendra les rencontres plus intéressantes.

LE DOMAINE CONCORDANT DES TERRES EXTÉRIEURES

Les Terres Extérieures sont uniques, car elles disposent de frontières avec tous les autres plans extérieurs. Elles constituent donc une contrée où l'on

trouve toutes les sortes de créatures extraplanaires. Des êtres des plans célestes et infernaux, ainsi que de la Loi et du Chaos, s'y promènent. De plus, les divinités neutres et les idéaux comme l'étude ou la nature y ont leur domaine.

Les Terres Extérieures ressemblent à une roue infinie, dotée d'une grande colonne s'élevant en son centre. Les autochtones considèrent celle-ci comme le cœur des plans extérieurs et l'axe autour duquel tourne la Grande Roue. Elle est très clairement visible depuis n'importe quel endroit du plan et s'élève au-dessus des nuages pour atteindre des paradis inaccessibles. La Cité des Huis, Sigil, flotte au sommet de la colonne.

Les Terres Extérieures constituent une vaste contrée de terrains variés, parsemée de grandes prairies, de hautes montagnes et de rivières aux méandres peu profonds. On trouve parfois des traces de civilisation et les villes sont habitées par des suppliants et autres autochtones du plan. Toutefois, ce sont de petites taches dans les grandes étendues sauvages des Terres Extérieures.

Les Terres Extérieures présentent les caractéristiques suivantes :

- Altération divine. Cette caractéristique disparaît près du centre du plan et même les dieux sont affectés par la nature des Terres Extérieures.
- Alignement neutre modéré. Contrairement aux autres plans, tous les alignements sont les bienvenus dans les Terres Extérieures.
- Magie normale, magie affaiblie et magie limitée. Les Terres Extérieures affichent la caractéristique de magie normale loin de sa colonne centrale, mais plus on s'approche de leur centre, plus les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels sont limités. Quand on se trouve au pied de la colonne, peu de pouvoirs (y compris les pouvoirs divins) fonctionnent.

Loin de la colonne, la magie marche donc normalement. Cependant, à 1 650 kilomètres de sa base, la caractéristique de magie affaiblie commence à s'appliquer (les jeteurs de sorts souhaitant lancer des sorts de 9^e niveau doivent réussir un test d'Art de la magie contre un DD de 35). En se rapprochant de la colonne, les sorts de niveaux inférieurs sont également affectés, comme l'illustre la table ci-dessous.

Distance depuis la colonne	Niveaux de sorts affaiblis	Niveaux de sorts limités	Autres effets
Plus de 1 650 km	Aucun	Aucun	Aucun
1 650 km	9 ^e	Aucun	Aucun
1 500 km	8 ^e -9 ^e	Aucun	Aucun
1 350 km	7 ^e -9 ^e	9 ^e	Toutes les créatures sont immunisées contre le poison
1 200 km	6 ^e -9 ^e	8 ^e -9 ^e	Les pouvoirs magiques psioniques ne fonctionnent plus
1 050 km	5 ^e -9 ^e	7 ^e -9 ^e	Les énergies positive et négative ne peuvent plus être canalisées
900 km	4 ^e -9 ^e	6 ^e -9 ^e	Les pouvoirs surnaturels ne fonctionnent plus
750 km	3 ^e -9 ^e	5 ^e -9 ^e	Impossible d'accéder au plan Astral
600 km	2 ^e -9 ^e	4 ^e -9 ^e	Les pouvoirs divins des demi-dieux et créatures inférieures ne fonctionnent plus
450 km	Tous	3 ^e -9 ^e	Les pouvoirs divins des dieux mineurs et créatures inférieures ne fonctionnent plus
300 km	Tous	2 ^e -9 ^e	Les pouvoirs divins des dieux intermédiaires et créatures inférieures ne fonctionnent plus
150 km	Tous	Tous	Les pouvoirs divins ne fonctionnent plus

De plus, la caractéristique de magie limitée apparaît à 1 350 kilomètres du centre du plan, rendant les sorts et pouvoirs magiques de 9^e niveau inutilisables. Plus on s'en rapproche, plus le nombre de pouvoirs affectés augmente. Pour finir, mêmes les pouvoirs divins ne peuvent plus être utilisés. Les pouvoirs extraordinaires ne sont jamais affectés par cette caractéristique.

RENCONTRES ABYSSALES (ND 15)

Id100	Rencontre	ND moyen
01-10	1 marilith (démon)	17
11-25	1 grand basilic des Abysses	15
26-50	Groupe de démons : 1 nalfeshnie, 1 hezrou et 1d3 vlocks	15
51-70	Groupe de démons : 1 glabrezu, 1 succube et 1d3 vlocks	14
71-90	1d3 hezrous (démon)	13
91-95	1 slaad funeste	13
96-00	2 slaads gris	12

RENCONTRES INFERNALES (ND 15)

Id100	Rencontre	ND moyen
01-20	1 diable cornu	16
21-45	Groupe de diables : 1 diable gelé, 1d3 diables osseux et 2d4+3 diables barbus	15
46-70	1d3 diables gelés	15
71-80	2d4+3 nuées de guêpes infernales	14
81-85	1d4+2 mymarques	14
86-95	1d4+2 diables osseux	13
96-00	1 tormante et 1 cauchemar (destrier noir)	12

RENCONTRES CÉLESTES (ND 15)

Id100	Rencontre	ND moyen
01-25	1d3 dévas astraux (ange)	16
26-45	1 planétaire (ange)	16
46-60	1 archon canin héroïque	16
61-65	1 marut (inéluctable)	15
66-85	1 archon messager	14
86-90	1d4+2 mymarques	14
91-95	1d3 léonals (guardinal)	14
96-00	1d4+2 avorals (guardinal)	13

RENCONTRES BÉATIFIQUES (ND 15)

Id100	Rencontre	ND moyen
01-15	1d3 dévas astraux (ange)	16
16-30	1 planétaire (ange)	16
31-55	1d3 ghaeles (éladrin)	15
56-65	1d3 léonals (guardinal)	14
66-80	1 destrier céleste (licorne)	13
81-90	1d4+2 avorals (guardinal)	13
91-95	1 slaad funeste	13
96-00	2 slaads gris	12

Rencontres aléatoires. Alternez entre les quatre tables de rencontres (page 167).

Exemple de site des Terres Extérieures : ville de Sigil

Cœur des Terres Extérieures et centre autoproclamé des plans, Sigil est aussi connue sous le nom de la Cité des Huis. Tous les quartiers de la ville abritent des portails menant dans les moindres recoins du cosmos. Située au sommet de la colonne qui s'élève au-dessus du centre du plan, la ville de Sigil est un anneau flottant dont l'intérieur abrite la cité même.

La ville présente un certain nombre de caractéristiques spéciales, dont l'une est la gravité directionnelle objective. Le « bas » est toujours l'anneau lui-même. Ceux qui échappent à cette gravité se retrouvent inmanquablement dans le vide et tombent le long de la colonne.

Si la magie est extrêmement limitée près de la colonne, il n'en va pas de même pour la Cité des Huis, qui bénéficie de la caractéristique de magie normale.

La ville possède un nombre considérable de portails, dont le nombre total est inconnu même des habitants. D'aucuns conduisent aux plans extérieurs et intérieurs. Certains relient Sigil à d'autres endroits des Terres Extérieures. Il est nécessaire de posséder un mot ou objet de commande pour les faire fonctionner.

Sigil est une cité de marchands. Des biens, des marchandises et des informations y arrivent de partout depuis les plans. Il existe un commerce d'informations florissant au sujet des plans, en particulier à propos des mots et des objets de commande qu'il faut avoir pour activer certains

portails. Ces clefs sont très recherchées et les voyageurs présents dans la cité cherchent habituellement un portail ou une clef en particulier, histoire d'être en mesure de poursuivre leur chemin.

Sigil est contrôlée par un certain nombre de factions, qu'on pourrait poliment qualifier de « philosophes armés jusqu'aux dents ». Ces factions ne se préoccupent guère des frontières des alignements traditionnels et ont la mainmise sur différentes parties de la ville. Le souverain suprême de la cité est un être énigmatique connu sous le nom de la Dame de la Douleur, une humanoïde éhérée aux cheveux semblables à des lames. Le niveau de puissance et les pouvoirs de la Dame sont inconnus, mais on prétend que son pouvoir égale ou excède celui des dieux.

La ville de Sigil est gigantesque, dix fois plus grande au moins qu'une métropole du plan Matériel. De fait, en termes de po, aucune limite ne s'applique quant aux biens à vendre et à acheter. En outre, on y trouve des PNJ de toutes les classes.

Pour dessiner le plan d'une partie de Sigil, commencez par un environnement urbain classique et ajoutez-y autant de magie que possible. Utilisez d'illusions, d'atelages animés et de bâtiments créés via des murs de force. Tout ce que vous pouvez imaginer existe probablement en ville.

RENCONTRES ALÉATOIRES DANS LES PLANS EXTÉRIEURS

Sur cette page figurent quatre tables de rencontres aléatoires utilisables lorsque vos PJ se retrouvent dans les plans extérieurs à l'improviste. Si vous créez un scénario dans un plan extérieur précis, inspirez-vous de ces tables pour en créer qui colleront à la nature du site de l'aventure et du niveau des PJ.

CRÉATION D'UNE COSMOLOGIE

Si vous créez votre propre monde, vous finirez par vous aventurer dans de nouvelles dimensions, de nouveaux plans où tout est possible. Si vous faites preuve d'ambition, vous en viendrez alors à créer une cosmologie.

LES PLANS DONT VOUS AVEZ BESOIN

La cosmologie que vous créez doit répondre aux besoins de votre campagne. En partant du principe que le plan Matériel de votre campagne ressemble à celui de la cosmologie de D&D, vous devez décider de la place de la cosmologie dans votre campagne. Voici une liste d'éléments dont a besoin une cosmologie « classique » de D&D :

- Un lieu où vivent les dieux.
- Un lieu d'où sont originaires les fiélons.
- Un lieu d'où sont originaires les célestes.
- Un lieu d'où sont originaires les élémentaires.
- Un moyen de passer d'un plan à un autre.
- Le fonctionnement de sorts exploitant le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre.

Bien entendu, aucune de ces conditions n'est obligatoire. Vous pouvez parfaitement mener une campagne au sein de laquelle les dieux n'existent pas, sont inatteignables ou dénués de royaume planaire. Rien ne vous empêche également de partir du principe que les fiélons et les célestes viennent du même endroit, ou encore que tous les élémentaires sont originaires du même maelström. Enfin, vous pouvez également vous débarrasser des plans transitoires de votre choix.

Votre cosmologie doit être le reflet des besoins de votre campagne. Si vous désirez accentuer la lutte entre le Bien et le Mal, vous avez tout intérêt à créer des plans dotés de tels alignements. De même, si vous souhaitez mettre en place un conflit de taille entre l'organisation et la liberté, nous vous recommandons de créer des plans loyaux et d'autres chaotiques. Vous pouvez créer, ajouter ou ôter les plans de votre choix. Si vous avez besoin d'un cinquième plan élémentaire (du Froid, du Bois, voire du Vide), n'hésitez pas à retoucher votre cosmologie.

CARACTÉRISTIQUES PLANAIRES

La conception d'un plan est semblable à celle de n'importe quel autre milieu. Cependant, la plupart des plans présentent un caractère beaucoup plus fantastique que les forêts, les montagnes et les plaines qui dominent le plan Matériel. Vous pourrez y inclure des sites exotiques, de gigantesques

donjons, de formidables forteresses ou des cités remplies d'habitants complètement déments. En plus de ces éléments, il vous faudra fixer les caractéristiques planaires : les règles définissant le fonctionnement général du plan.

Les plans de la cosmologie de D&D disposent donc de caractéristiques planaires qui régissent les déplacements, les combats et les incarnations de sorts. Par exemple, le plan élémentaire du Feu affiche une caractéristique de Feu dominante, ce qui signifie que le plan même inflige 3d10 points de dégâts par round aux créatures qui s'y trouvent. Le plan Astral présente une caractéristique de gravité directionnelle subjective. Les créatures décident donc de la direction de la force d'attraction. Les Limbes affichent la caractéristique d'alignement Chaos/intense. Les personnages qui ne sont pas chaotiques y subissent donc des malus.

Lorsque vous concevez un plan, faites votre choix parmi les caractéristiques des plans de la Grande Roue (pages 148-150) ou inventez les vôtres. Si vous le souhaitez, rien ne vous empêche de combiner les caractéristiques de différents plans. Par exemple, vous pouvez parfaitement créer un plan appelé la Forge des Dieux affichant les caractéristiques de Feu dominant et de Bien.

Ces caractéristiques s'appliquent généralement au plan dans son ensemble, mais une dimension peut être très vaste. Les règles seront peut-être différentes selon les lieux (causes naturelles, ingérence divine, lieu magique, etc.).

Un plan dispose généralement de caractéristiques décrivant sa gravité, le passage du temps, sa taille et sa forme, sa malléabilité, son alignement, son type élémentaire ou énergétique, et tout effet magique singulier qui l'anime. Il ne s'agit bien sûr pas d'une liste exhaustive ; créez toutes les caractéristiques nécessaires au fonctionnement de votre plan.

Caractéristiques supplémentaires

Voici quelques caractéristiques planaires que la cosmologie de D&D n'exploite pas, mais qui pourront se révéler utiles au sein de la vôtre.

Gravité faible. Dans ce plan, la pesanteur est plus faible que dans le plan Matériel. Les créatures peuvent donc y soulever des charges considérables, mais leurs mouvements sont quelque peu maladroits. Les personnages situés dans un plan dont la gravité est faible sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests d'Acrobaties, Équilibre, Équitation et Natation tout comme aux jets d'attaque. Le poids des objets est réduit de moitié. La portée des armes est doublée et les personnages bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade et Saut.

La Force et la Dextérité ne sont pas modifiées, mais ce que l'on peut en faire risque fort de changer. Ces avantages s'appliquent aux voyageurs interplanaires comme aux autochtones.

Les personnages faisant une chute dans un plan dont la gravité est faible subissent 1d4 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d4.

Vous pouvez réduire la pesanteur davantage si vous le souhaitez.

Passage du temps inhabituel. Dans certains plans, le temps s'écoule plus rapidement ou plus lentement. Il est donc possible de se rendre dans un autre plan, d'y passer une année, et de revenir dans le plan Matériel pour découvrir que six secondes seulement s'y sont écoulées. Chaque chose du plan Matériel n'a donc vieilli que d'une poignée de secondes. Mais pour le voyageur, ses objets, sorts et autres effets, l'année passée outreplan est bien réelle.

Lorsque vous souhaitez établir l'écoulement du temps dans un autre plan, prenez pour base le plan Matériel. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, 1 round = 1 an. Pour chaque année passée dans l'autre plan, un simple round de 6 secondes s'est écoulé dans le plan Matériel.

Les individus ingénieux et peu scrupuleux peuvent ainsi profiter des plans affichant un écoulement du temps inhabituel. Songez aux avantages qu'offre un écoulement plus lent du temps : soins, récupération des sorts, etc. Vos personnages seront frais et dispos avant même que leurs ennemis aient réalisé leur disparition. Le fait d'expédier ses adversaires dans un plan où le temps s'écoule plus vite permet de les neutraliser durant plusieurs années, mais constitue également un problème potentiel pour les générations à venir.

Passage du temps capricieux. Dans certains plans, le temps accélère et ralentit régulièrement, si bien qu'un personnage risque d'y perdre son

latin au fil de ses pérégrinations interplanaires. Pour chaque plan que vous bâtissez dont le passage du temps est capricieux, créez également une table visant à déterminer l'écoulement du temps. Vous trouverez un exemple ci-dessous.

	Temps écoulé dans le plan Matériel	Temps passé dans le plan capricieux
1d100		
01-10	1 jour	1 round
11-40	1 jour	1 heure
41-60	1 jour	1 jour
61-90	1 heure	1 jour
91-100	1 round	1 jour

Il vous faudra également fixer la périodicité du jet (selon les standards du plan Matériel). Pour les habitants d'un tel plan, le temps passe naturellement et le changement est imperceptible.

Si le passage du temps est immuable au regard de la magie, les sorts qui y sont lancés dont la durée n'est pas instantanée deviennent permanents (du moins jusqu'à dissipation).

Plan fini. Des frontières fixes délimitent ces plans. Il peut s'agir de frontières avec d'autres plans, ou encore d'obstacles solides, comme le bord du monde ou une gigantesque muraille. Les demi-plans sont habituellement dotés de frontières finies.

Plan indépendant. Dans ce cas de figure, les frontières se rejoignent, permettant ainsi à un voyageur de se rendre jusqu'à l'autre bout de la carte. Un plan sphérique est un exemple de plan fini et indépendant. Toutefois, ceux-ci peuvent avoir une forme de cube, de tore, ou être tout simplement plats. Ainsi, en arrivant à l'une des extrémités de ce type de plan, un voyageur peut parfaitement être téléporté vers le bord opposé. Certains demi-plans sont indépendants.

Altération impossible. Ces plans sont immuables. Les visiteurs ne sauraient affecter les êtres y vivant, ni les possessions de ces derniers d'ailleurs. Tout sort visant un habitant du plan n'a aucun effet, sauf s'il est possible de passer outre la nature inaltérable de celui-ci. Néanmoins, les sorts lancés avant que l'on ne soit entré dans le plan font effet normalement.

Pour déplacer ne serait-ce qu'un objet non porté au sein d'un plan inaltérable, il faut réussir un test de Force (DD 16). De leur côté, les objets particulièrement lourds ne peuvent être déplacés.

Altération consciente. Ces plans réagissent à la moindre pensée – celle du plan lui-même en l'occurrence. Les voyageurs réaliseront que le paysage change au fil de ce que pense d'eux le plan même. Qu'il devienne avenant ou inhospitalier dépend donc de sa réaction à leur égard.

Caractéristiques d'alignement. Expliquer l'alignement d'un plan revient à chercher une réponse à la question suivante : qui, de l'œuf ou de la poule, apparut le premier ? Certains plans sont prédisposés envers un alignement précis, ce qui explique que les créatures partageant des convictions communes s'y installent. Cela alimente davantage la prédisposition de ce plan, puis la tendance ne fait que se confirmer. Cependant, il ne doit pas nécessairement en être de même pour les plans que vous créez à l'attention de vos propres divinités.

Un plan intensément neutre s'oppose au Bien, au Mal, à la Loi et au Chaos. Un tel plan s'attache davantage à l'équilibre des alignements qu'aux points de vue divers et variés. Dans un tel plan, toute créature qui n'est pas neutre est victime d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme. Ce malus peut s'appliquer par deux fois (une fois pour Loi/Chaos et une fois pour Bien/Mal). Ainsi, les personnages neutres bons, neutres mauvais, loyaux neutres et chaotiques neutres sont victimes d'un malus de circonstances de -2. De leur côté, les personnages loyaux bons, chaotiques bons, chaotiques mauvais et loyaux mauvais sont victimes d'un malus de -4.

Magie morte. Ces plans n'abritent aucune énergie magique. Un tel plan fonctionne sur le même principe qu'une zone d'antimagie. Les sorts de divination sont incapables de déceler les sujets se trouvant dans une zone semblable, et un utilisateur de magie ne saurait employer une téléportation ou quelque autre sort pour y entrer ou bien en sortir. L'exception qui confirme la règle est représentée par les portails interplanaires permanents, qui fonctionnent normalement.

L'armure d'un combattant peut être faite de métal, de bois, d'os ou de cuir, tant qu'elle protège des coups.

Le pratiquant de la magie utilise des protections légères pour rester libre de ses mouvements.



Illustration de A. Suckel

Armure
en mailles

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Le Manuel des Joueurs détaille la méthode la plus fréquemment utilisée pour définir les caractéristiques des personnages (on lance 4d6 à six reprises, en ne gardant chaque fois que les trois meilleurs dés et en plaçant les valeurs librement), mais en voici huit autres que vous préférerez peut-être.

1. Répartition de points d'achat, mode habituel. Toutes les caractéristiques ont une valeur de départ égale à 8 et le joueur dispose de 25 points d'achat qu'il peut dépenser comme il l'entend. Chaque point de caractéristique acquis jusqu'à 14 coûte 1 point d'achat ; au-delà, c'est un peu plus cher (voir la table ci-dessous). Cette méthode permet à chaque joueur de créer le personnage de son choix. Attendez-vous à ce que chaque personnage ait une très bonne caractéristique.

COÛT D'ACHAT DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Valeur de caractéristique	Coût d'achat	Valeur de caractéristique	Coût d'achat
9	1	14	■
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

2. Répartition de points d'achat, mode inhabituel. Cette méthode est semblable à la précédente, mais le joueur dispose de plus ou moins de points de création de personnage, selon la table suivante.

Type de campagne	Points d'achat
Très peu dangereuse	15
Peu dangereuse	22
Dangereuse	28
Très dangereuse	32

3. Répartition des valeurs d'élite. Chaque personnage a les valeurs de caractéristique suivantes : 15, 14, 13, 12, 10, 8, que le joueur peut répartir comme il le souhaite. À condition de choisir une répartition adéquate, cette méthode assure que le personnage aura une valeur décente dans toutes les caractéristiques importantes pour sa classe. Cette méthode est aussi plus rapide que la répartition de points d'achat ■ permet de créer des personnages rapidement. C'est d'ailleurs la méthode que nous avons utilisée pour créer les exemples de PNJ du Chapitre 4 de cet ouvrage.

4. Jet supplémentaire. Jetez 4d6 six fois de suite, en ne conservant que les trois meilleurs dés. Une fois (et une fois seulement), le joueur peut rejouer le dé le plus faible au lieu de le retirer. Les valeurs sont placées librement. Cette méthode est légèrement plus avantageuse que celle du Manuel des Joueurs, car elle permet soit de relever une caractéristique particulièrement mauvaise, soit d'essayer d'obtenir un très bon résultat. Par exemple, si le joueur a obtenu 6, 6, 2 et 1 aux dés (soit une valeur de 14), il peut rejouer son 1 (et peut-être le transformer en 6, pour un total de 18).

5. Sept pour six. Jetez 4d6 six fois de suite, en ne gardant que les trois meilleurs dés. Placez les totaux obtenus dans l'ordre des caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Vous pouvez rejouer une de ces valeurs (et une seule) en jetant de nouveau 4d6. Si le second jet est meilleur, il remplace le premier. Le joueur échange ensuite deux valeurs de caractéristique. Cette méthode offre un certain degré de choix, sans permettre de

répartir les valeurs comme on l'entend. L'aventurier aura peut-être à composer avec certains handicaps (comme dans la vraie vie), et il est possible qu'il ait des caractéristiques surprenantes pour sa classe (par exemple, un ensorceleur particulièrement fort).

6. Personnage moyen choisi par le joueur. Jetez 3d6 six fois de suite et répartissez les valeurs obtenues comme bon vous semble. Cette méthode donne des personnages proches des gens normaux, tout en permettant d'attribuer chaque valeur à la caractéristique souhaitée. Le personnage peut être rejoué dans son intégralité si la somme de ses modificateurs de caractéristique est égale à -3 ou moins, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 11.

7. Personnage moyen défini aléatoirement. Jetez 3d6 six fois de suite et placez les résultats dans l'ordre des caractéristiques (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). C'est la méthode la plus stricte qui soit. Bien souvent, elle donne des personnages injouables, mais les valeurs élevées sont aussi beaucoup plus remarquables. Le personnage peut être rejoué si la somme de ses modificateurs de caractéristique est égale à -3 ou moins, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 11.

8. Personnage très supérieur à la moyenne. Jetez 5d6 six fois de suite, en ne tenant compte que des trois meilleurs dés. Les valeurs sont placées librement. Cette méthode est recommandée pour les campagnes particulièrement meurtrières, dans lesquelles les personnages doivent avoir d'excellentes caractéristiques pour espérer survivre. Le personnage peut être rejoué si la somme de ses modificateurs de caractéristique est égale à +1 ou moins, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 14.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES DE LA RPGA

Les valeurs des caractéristiques des personnages engagés dans le nouveau programme de campagnes D&D administré par le réseau de la RPGA doivent être déterminées selon le mode habituel de la méthode de points d'achat. Certaines campagnes plus anciennes de la RPGA utilisent le mode inhabituel de cette méthode. Par exemple, les personnages de la campagne Living Greyhawk utilisent le mode inhabituel à 28 points d'achat car cette campagne est dangereuse et requiert des héros plus puissants que la moyenne.

Pourquoi la RPGA utilise-t-elle la répartition de points d'achat plutôt qu'un tirage aléatoire pour déterminer les valeurs de caractéristiques ? Connaître les parties qui sont jouées chez des particuliers, avec un maître du donjon et quelques joueurs, les parties de D&D de la RPGA sont jouées par des milliers de joueurs et arbitrées par des centaines de maîtres du donjon. Lors d'une convention importante, un MD de la RPGA peut avoir à jouer avec des joueurs et des personnages qui ne lui sont pas familiers. Dans ce contexte, la méthode de répartition de points d'achat permet aux joueurs d'avoir un personnage correspondant à leurs désirs tout en permettant au MD d'estimer rapidement le niveau de puissance des personnages de sa table.

Pour plus d'informations sur le programme de campagnes D&D et sur les modalités de participation aux conventions organisées par la RPGA, visitez le site www.wizards.com/rpga (en anglais).

RACES

Un des moyens les plus simples pour donner un ton unique à votre campagne consiste à proposer de nouvelles races lors de la création des personnages.

VARIATION DES RACES CLASSIQUES

Les halfélins élancés sont appelés les Grands. Les elfes des bois sont des elfes vivant en reclus au cœur des plus épaisses forêts. Les nains des montagnes sont encore plus robustes que leurs cousins des collines. Ces divisions des races classiques reçoivent le nom de races exotiques.

PAS D'ENCART POUR LES OPTIONS

Ce chapitre est organisé de façon légèrement différente du reste du *Guide du Maître*. Puisqu'il est entièrement composé d'options et de variantes, elles sont présentées dans le corps du texte plutôt que dans des encarts comme celui-ci.

Vous trouverez cependant des mots des coulisses, comme dans les autres chapitres.

Certaines des races classiques de D&D (elfes, gnomes, halfélins et nains) sont divisées en races exotiques afin de mettre en valeur les disparités existant au sein d'une même race en termes d'aspect, de philosophie et d'adaptation au milieu. À quelques petites différences près, les membres des races exotiques se conforment aux indications données par le Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*. Les races exotiques offrent un choix plus diversifié aux joueurs, mais vous pouvez les réserver aux PNJ. Le meilleur moyen d'introduire une nouvelle race ou ethnique dans votre campagne est d'organiser une rencontre avec les aventuriers. Les joueurs apprécient souvent les variations de ce type, même s'ils n'ont pas forcément envie de jouer une race exotique. Les races exotiques rattachées aux races communes sont décrites dans le *Manuel des Monstres*.

Comme indiqué ci-dessus, vous pouvez interdire les races exotiques aux joueurs, parce qu'elles divergent des options proposées dans le *Manuel des Joueurs* et compliquent d'autant le choix de la race, important s'il en est. De plus, drows, duergars et autres créatures maléfiques n'ont pas forcément leur place (en tant que personnage) dans votre campagne. Enfin, vous jugerez peut-être que ces mêmes drows, duergars et svirfnebelins sont trop puissants par rapport aux autres races accessibles aux joueurs. La section Les monstres en tant que races, page 171, donne les règles concernant les ajustements de niveau et le niveau global équivalent (NGE). Connaître le NGE d'un nouveau personnage permet de savoir s'il peut entrer dans une campagne en cours.

Pour créer une nouvelle race exotique, pensez à un facteur de changement possible (la culture, le climat, l'aspect physique, etc.). Puis, en lisant attentivement la description que le *Manuel des Joueurs* fait de la race qui vous intéresse, réfléchissez à l'impact que la différence souhaitée peut avoir sur l'ensemble. Une race exotique pourra avoir d'autres ajustements raciaux sur les caractéristiques, des bonus de compétences différents (comme un bonus racial de +1 ou +2 sur certains tests de compétence), une autre classe de prédilection, des langues différentes et même des aptitudes spéciales (comme la résistance au poison des nains et le talent inné des elfes pour le tir à l'arc).

N'oubliez pas que les avantages des races classiques sont contrebalancés par des inconvénients. Une race ne doit pas avoir un bonus de Force et un malus de Charisme sans considération annexe, car la Force est une caractéristique bien plus importante que le Charisme (dans la plupart des cas). Votre race exotique de nains pourrait par exemple avoir +2 en Force, -2 en Charisme et perdre la vision dans le noir et la connaissance de la pierre tout bénéficiant la plupart des nains. On pourrait également imaginer les modifications suivantes : +2 en Force et en Constitution, -2 en Dextérité et en Charisme, vision nocturne au lieu de vision dans le noir, un bonus de +2 aux tests d'Escalade à la place de connaissance de la pierre.

Faites en sorte d'obtenir un résultat équilibré. Un bonus dans une caractéristique doit s'accompagner d'un malus équivalent dans une autre. Remplacez un bonus dans une compétence par le même dans une autre compétence, et une aptitude spéciale (comme la vision dans le noir ou un bonus aux jets de sauvegarde) par un autre plus ou moins similaire. Le nombre de modifications possibles est énorme, aussi est-ce à vous de faire les choix qui s'imposent en fonction de votre campagne. Référez-vous au *Manuel des Monstres* pour la description de certaines races exotiques et pensez aussi aux possibilités de variation suivantes.

Souterraine. Les versions souterraines des races classiques peuvent avoir la vision dans le noir, la connaissance de la pierre et des ennemis raciaux fort différents de la normale. Un elfe ne maniera plus l'arc, mais l'arbalète de poing, qui correspond mieux aux contraintes imposées par les espaces restreints des profondeurs.

Alignement. La race exotique pourrait avoir un alignement distinct de la race mère, ce qui modifierait sa culture et sa philosophie. La classe de prédilection peut également changer, de même que les langues possibles.

Magie. Une race exotique plus (ou moins) en phase avec la magie aura forcément un impact sur la classe de prédilection, les ajustements de caractéristique (surtout pour ce qui est de l'Intelligence, de la Sagesse ou du Charisme) et certaines aptitudes comme les pouvoirs magiques des gnomes.

Raison d'être. La race exotique peut être portée sur la construction, la destruction, le vol, le combat, la navigation, la piété, une vie d'errance, une affinité avec certains animaux, bref, tout ce qui vous passe par la tête. Cette raison d'être aura forcément une influence sur la classe de prédilection et les bonus aux tests de compétence, et peut-être aussi sur les ajustements de caractéristiques.

Vie sauvage. Les versions moins civilisées des races classiques auront sans doute une préférence pour les classes comme barbare et ensorceleur. Il est fort possible qu'elles bénéficient d'un bonus aux tests de Dressage et/ou Survie.

Taille différente. Les races exotiques plus petites ou plus grandes que la norme proposent des options fascinantes. Des halfélins de taille M ou des elfes de taille P verraient leur équipement modifié en conséquence. On peut même imaginer une campagne intégrant gnomes de taille TP et demi-orques de taille G ! Méfiez-vous toutefois des personnages de taille TP ou G, car ils vous obligeraient à modifier les règles de façon significative (par exemple, l'espace qu'ils occupent sur le quadrillage n'est pas une simple case).

Vie sous les flots. Les versions sous-marines (mais aussi côtières ou aliennes) des races courantes peuvent avoir des branchies, un bonus aux tests de Natation et une grande affinité avec diverses formes de vie aquatique. Faites attention à ne pas créer des versions aquatiques de toutes les races existantes, sous peine de devenir trop prévisible.

Déserts, montagnes, forêts (types de terrain ou de climat). Enfin, le terrain et le climat peuvent déterminer le destin d'une race, en la forçant à s'adapter à l'environnement dans lequel elle vit (ce qui peut donner naissance à des halfélins du désert, des gnomes arctiques, etc.). Ces races exotiques diffèrent surtout de la norme pour ce qui est des bonus aux tests de compétence et des dons qu'elles acquièrent automatiquement.

EXEMPLES DE RACES EXOTIQUES

Elfes	Halfélins
Hauts-elfes ¹	Pieds-légers ¹
Elfes aquatiques (elfes des mers)	Grands
Drow (elfes noirs)	Halfélins des profondeurs
Elfes gris	
Elfes sauvages (grugach)	
Elfes des bois (elfes sylvestres)	
Nains	Gnomes
Nains des collines ¹	Gnomes des roches ¹
Nains des profondeurs	Svirfnebelins (gnomes des profondeurs)
Duergars (nains gris)	Gnomes des forêts
Nains des montagnes	

¹ Ces elfes, gnomes, halfélins et nains sont détaillés dans le *Manuel des joueurs*.

Exemple de race exotique : les nains d'or

Hautains et fiers, les nains d'or mènent leur civilisation vers l'apogée de sa puissance. Bien que certains soient distants et suspicieux, la plupart d'entre eux sont des combattants loyaux et des marchands habiles.

Particularités raciales. Les nains d'or possèdent toutes les particularités raciales décrites page 19 du *Manuel des joueurs*, avec les différences suivantes :

- +2 en Constitution, -2 en Dextérité. Les nains d'or sont solides et résistants, mais ils ne sont ni aussi agiles, ni aussi rapides que les autres races.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les aberrations. Les nains d'or ont mis au point des tactiques de combat particulièrement adaptées à ces créatures étranges. (Ce bonus remplace le bonus habituel contre les orques et les gobelinoïdes.)

MODIFICATION DES RACES CLASSIQUES

Il se peut également que vous ayez envie de modifier les races courantes telles qu'elles sont décrites dans le *Manuel des joueurs*. Ce n'est pas la même chose que créer une nouvelle race exotique, car dans ce cas les caractéristiques de la race tout entière s'en trouvent transformées. Une campagne peut très bien ne pas utiliser la moindre race exotique, mais proposer tout de même des races modifiées.

La principale raison qui peut vous conduire à apporter un tel changement est de vouloir donner à votre monde une ambiance à nulle autre pareille. Par exemple, dans certaines campagnes, les nains sont incapables de lancer des sorts profanes. Dans d'autres, au contraire, ce sont les maîtres incontestés de ce genre de magie.

MODIFICATIONS PAR AJOUTS ET SOUSTRACTIONS

Modifier une race à l'aide d'ajouts ou de soustractions revient à créer une nouvelle race exotique. Un MD pourra trouver illogique que les nains de son univers voient dans le noir, tandis qu'un autre voudra peut-être que les elfes ne meurent jamais de vieillesse dans son monde.

Ces modifications sont souvent apportées pour personnaliser une campagne, mais il n'est pas rare qu'elles finissent par poser des problèmes de logique ou d'équilibre. Par exemple, sans la vision dans le noir, la plupart des joueurs se désintéresseront des nains, et ceux qui les choisiront tout de même risquent de finir par penser qu'ils auraient dû leur préférer les demi-orques. Et si l'immortalité des elfes n'est pas gênante en termes d'équilibre des règles, elle pose un autre problème : si les elfes ne meurent jamais, pourquoi n'en voit-on pas partout ? Ces difficultés ne sont pas insurmontables, mais elles montrent que tout changement doit être mûrement réfléchi. Chaque fois que vous supprimez une aptitude à une race, donnez-lui en une autre en échange. Pensez aux problèmes d'ordre logique et expliquez-les aux joueurs. Par exemple, les elfes pourraient avoir un taux de natalité quasi nul et livrer de nombreuses guerres aux forces du Mal, ce qui justifierait leur nombre limité malgré leur immortalité.

Exemple de race modifiée : les elfes demi-humains

Les elfes demi-humains sont des demi-elfes élevés dans la société elfe plutôt que par des humains.

Les elfes demi-humains possèdent toutes les particularités raciales des demi-elfes décrites page 14 du *Manuel des joueurs* avec les différences suivantes :

- Les elfes demi-humains n'ont aucun bonus racial sur les tests de Diplomatie et de Renseignement.
- Les elfes demi-humains ont la même formation au maniement des armes que les elfes. Ils reçoivent gratuitement le don Maniement d'une arme de guerre pour les armes suivantes : épée longue, rapière, arc court et arc long. Puisqu'ils sont élevés parmi un peuple appréciant l'escrime et le tir à l'arc, presque tous les elfes demi-humains savent manier ces armes.
- Classe de prédilection. Magicien. Les elfes demi-humains n'ont pas la capacité d'adaptation des demi-elfes élevés par les humains.

RESTRICTIONS DE CLASSE SELON LA RACE

Les paramètres de votre campagne peuvent imposer des restrictions précises à certaines races. Dans ce cas, si vous souhaitez que chaque race joue un rôle particulier, vous pouvez interdire une ou plusieurs classes à ses représentants. Par exemple :

- Les demi-elfes ne peuvent pas être moines ou paladins.
- Les demi-orques ne peuvent pas être bardes, druides, magiciens, paladins ou rôdeurs.
- Les elfes ne peuvent pas être druides, moines ou paladins.
- Les nains et les halfélins ne peuvent pas être bardes, druides, ensorceleurs, magiciens, moines, paladins ou rôdeurs.

Les classes de guerrier, de prêtre et de toubard sont rarement interdites à une race. On les retrouve dans toutes les ethnies, même si vous êtes bien évidemment libre d'apporter une exception à cette règle.

Vous pouvez tout à fait dire : « Dans mon monde... », puis décrire les modifications que vous jugez nécessaires. Attendez-vous à ce que les joueurs protestent si vous leur interdisez une option offerte par le *Manuel des joueurs*, mais ne vous laissez pas faire. Vous êtes le MD et le choix vous appartient. Cela dit, expliquez-vous auprès des joueurs, afin qu'ils n'aient pas l'impression que vous leur imposez des restrictions injustifiées. Vous avez sans doute intérêt à leur offrir une compensation, sous la forme d'une somme d'argent plus importante en début de carrière, d'un bonus racial pour une ou deux compétences ou d'un autre avantage mineur.

NOUVELLES RACES

Vous pouvez proposer de nouvelles races à vos joueurs en utilisant celles du *Manuel des Monstres* ou en en créant d'autres. Dans tous les cas, réfléchissez bien aux implications d'un tel ajout.

Les monstres en tant que races

Le *Manuel des Monstres* contient les informations nécessaires pour jouer quasiment toutes les créatures qu'il contient, mais beaucoup ne font pas des personnages convenables et équilibrés, comme les elfes ou les gnomes. La table ci-dessous indique celles que vous pouvez intégrer de la sorte, en mentionnant si un tel changement est facile, difficile, ou très difficile, et à quel niveau d'un personnage d'une race classique elles sont équivalentes. Cette liste a pour but de vous aider, mais quoi que vous décidiez, n'autorisez jamais les joueurs à incarner des monstres stupides (2 ou moins en Intelligence), incapables de communiquer ou si différents des autres personnages qu'ils mettront la campagne en

danger (ce qui est vraisemblablement le cas dans la plupart des campagnes pour les créatures présentées dans les parties « Difficile » et « Très difficile » de la table). Certains monstres possèdent de puissants pouvoirs, incompatibles avec la carrière d'aventurier, sauf dans les campagnes où tous les personnages ont eux aussi accès à de nombreux pouvoirs et objets magiques. Par exemple, un géant des collines assène des coups terribles et les rayons du tyrannocène en font une créature bien trop puissante pour qu'on le joue en tant que personnage. Même une créature ailée possède un avantage indiscutable sur les autres : elle peut en effet éviter de nombreux dangers (surtout en extérieur) et des compétences telles qu'Escalade ■ Saut deviennent inutiles. N'autorisez les joueurs à incarner de telles créatures que lorsque la campagne a atteint un niveau où les moyens magique de voler deviennent relativement courants (autour des niveaux 5 à 7).

MONSTRES EN TANT QUE RACES

Facile (peu de pouvoirs étranges)

Race	DV raciaux	Ajustement de niveau	Race	DV raciaux	Ajustement de niveau
Gobelin	0	+0	Githzerai	0	+2
Kobold	0	+0	Gnoll	2	+1
Orque	0	+0	Homme-lézard	2	+1
Tieffelin	0	+1	Gnome, svirfneblin ■	3	+3
Aasimar	0	+1	Gobelours	3	+1
Hobgobelin	0	+1	Troglodyte	2	+2
Nain, duergar	0	+1	Centaure	4	+2
Elfe, drow	0	+2	Ogre	4	+2
Githyanki	0	+2	Minotaure	6	+2

Difficile (pouvoirs ou restrictions étranges)

Race	DV raciaux	Ajustement de niveau	Race	DV raciaux	Ajustement de niveau
Lycanthrope, spécial ² infecté ¹		+2	Yuan-ti, sang-pur	4	+2
Lycanthrope, spécial ² naturel ¹		+3	Satyre	5	+2
Pixie	0 ³	+4 ⁴	Gargouille	4	+5
Kua-toa	2	+3	Troll	■	+5

Très difficile (taille inhabituelle ou pouvoirs permettant d'éviter de nombreux obstacles)

Race	DV raciaux	Ajustement de niveau	Race	DV raciaux	Ajustement de niveau
Vampire ¹	0	+8	Yuan-ti, sang-mêlé	7	+5
Drider	6	+4	Flagelleur mental	8	+7
Janni	6	+5	Géant des collines	12	+4
Ogre mage	5	+7			

¹ Archétype à appliquer à une race classique.

² Les dés de vie raciaux des lycanthropes sont égaux à ceux de sa forme animale (loup-garou : 2, ours-garou : 6, rat-garou : 1, sanglier-garou : 3, tigre-garou : 6).

³ Les pixies sans niveau de classe ont 1 DV de fée. Il est cependant remplacé par le DV de leur première classe, plutôt que de s'y ajouter.

⁴ Sans la danse irrésistible d'Otto.

Niveau des personnages monstrueux. La table ci-dessus fournit le nombre de DV raciaux et l'ajustement de niveau de nombreux monstres. Le niveau global d'un personnage monstrueux est égal à la somme de ses dés de vie raciaux et de ses niveaux de classe. Son niveau global équivalent (NGE) est égal à son niveau global plus son ajustement de niveau.

Les DV raciaux d'un personnage monstrueux sont considérés comme des niveaux de monstre, du type du monstre (humanoïde, géant, etc.) plutôt que d'une classe. Ils reçoivent les avantages dus au premier niveau (comme un don, les points de compétence quadruplés ou le maximum sur le premier dé de vie) pour leur premier DV racial (ces avantages sont inclus dans les données du *Manuel des Monstres*). Dès qu'ils obtiennent un niveau de classe, ils sont considérés comme des personnages multiclassés, mais leurs niveaux de monstre ne les exposent jamais à une pénalité sur les PX pour niveaux déséquilibrés. Les compétences de classe des niveaux de monstre d'un personnage monstrueux sont celles mentionnées dans leur profil du *Manuel des Monstres*.

Pour un personnage monstrueux, le NGE remplace le niveau global lorsqu'on détermine le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant à l'aide de la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau dans le *Manuel des Joueurs*. Le NGE remplace aussi le niveau global sur la Table 5-1 : possessions matérielles des personnages selon le niveau pour déterminer la richesse et l'équipement initial. On utilise le niveau global (non modifié par l'ajustement de niveau) pour tout le reste (par exemple, pour déterminer les niveaux d'obtention des dons et des augmentations de caractéristique), comme pour un personnage multiclassé ordinaire.

Comme vous pouvez le voir, de nombreux monstres sont équivalents à des personnages de niveau supérieur à 1 et n'ont pas leur place dans une équipe débutante. Vous pouvez décider de les accepter tout de même en considérant le fait que les rencontres accordent moins de points d'expérience à un personnage de haut niveau, ce qui permettra aux autres aventuriers de le rattraper. Vous pouvez aussi préférer demander au joueur d'attendre que le niveau moyen du groupe ait atteint le NGE du personnage monstrueux avant qu'il ne puisse se joindre à eux.

Un monstre sans DV raciaux ou correspondant à un archétype (comme un vampire ou un lycanthrope) doit commencer le jeu avec au moins un niveau de classe, comme un personnage normal. Un monstre bénéficiant de DV raciaux peut commencer le jeu sans niveau de classe, qu'il peut bien sûr acquérir normalement par la suite.

L'évolution normale de certains monstres passe habituellement par des dés de vie supplémentaires plutôt que par des niveaux de classe. C'est le cas des gargouilles par exemple. Néanmoins, les personnages des joueurs sont des individus exceptionnels et ils peuvent toujours obtenir des niveaux de classe.

Valeurs de caractéristiques des personnages monstrueux. Le *Manuel des Monstres* détaille les valeurs de caractéristiques d'une créatures moyenne de chaque race, mais un monstre devenu aventurier est forcément hors norme. Si vous créez un personnage à partir du *Manuel des Monstres*, regardez si la créature a des valeurs de caractéristiques supérieures à 10. Si tel est le cas, ôtez 10 à la valeur indiquée (si elle est paire) ou 11 (si elle est impaire) afin d'obtenir l'ajustement racial à appliquer à cette caractéristique. Par exemple, un minotaure moyen a une valeur de Force de 19, soit un ajustement racial de +8 (19 - 11 = 8). Déterminez les valeurs du personnage (4d6, en ne conservant que les trois meilleurs dés) et ajoutez le modificateur racial au total pour obtenir la Force de l'aventurier.

Pour les valeurs inférieures à 10, la procédure est différente. On commence par déterminer la valeur de caractéristique du personnage (4d6, en ne tenant aucun compte du plus faible), puis on compare le résultat obtenu à la valeur moyenne de cette race de monstre sur l'une des tables suivantes, l'une concernant l'Intelligence et l'autre les cinq autres caractéristiques. Par exemple, un minotaure moyen a une valeur d'Intelligence de 7. Pour déterminer sa valeur, le joueur jette 4d6, ne conserve que les trois meilleurs dés et obtient 10. Il croise la ligne « 10 » et la colonne « 6-7 » sur la table s'appliquant à l'Intelligence, et trouve une valeur finale d'Intelligence de 7.

Une table différente a été conçue pour l'Intelligence afin qu'aucun personnage n'ait une Intelligence de départ inférieure à 3. Cette distinction est extrêmement importante, car un aventurier ayant moins de 3 en Intelligence n'est pas jouable. C'est également le cas de ceux qui ont moins de 1 dans une autre caractéristique, et vous devriez réfléchir à deux fois avant d'accepter qu'un personnage puisse avoir moins de 3 dans une caractéristique, quelle qu'elle soit.

Autres informations pour les personnages monstrueux. Les personnages monstrueux n'ayant aucun DV raciaux obtiennent normalement les dés de vie et les avantages liés au niveau selon leurs niveaux de classe. Ils obtiennent un don au premier niveau et multiplient les points de compétence obtenus par quatre pour ce niveau (même s'ils ont un ajustement de niveau). Pour les personnages monstrueux possédant des DV raciaux, on calcule ces avantages en fonction de leur niveau global, qui est égal à la somme de leurs DV raciaux et de leurs éventuels niveaux de classe.

Par exemple, un ogre sans niveau de classe a 4 DV raciaux, qui lui apportent 4d8 points de vie, un bonus de base à l'attaque de +3, des bonus de base de +1 en Réflexes, +4 en Vigueur et +1 en Volonté, deux dons et un nombre de points de compétence égal à 7 x (2 + son modificateur d'Intelligence). Il reçoit le maximum de points de vie possible sur son premier DV, ce qui lui donne un total de points de vie de 11 + 3d8 + (modificateur de Constitution x 4).

Points d'expérience pour les personnages monstrueux. Pour un personnage monstrueux sans dés de vie raciaux et sans ajustement de niveau (comme

VALEUR D'INTELLIGENCE DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

Valeur d'Intelligence moyenne du monstre				
Jet de dés	3	4-5	6-7	8-9
18	10	12	14	16
17	9	11	13	15
16	8	10	12	14
15	7	9	11	13
14	6	8	10	12
13	5	7	9	11
12	4	6	8	10
11	3	5	7	9
10	3	5	7	9
9	3	5	6	8
8	3	4	6	8
7	3	4	5	7
6	3	4	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE DES PERSONNAGES MONSTRUEUX

Jet de dés	Valeur de caractéristique moyenne du monstre				
	1	2-3	4-5	6-7	8-9
18	8	10	12	14	16
17	7	9	11	13	15
16	6	8	10	12	14
15	5	7	9	11	13
14	4	6	8	10	12
13	3	5	7	9	11
12	2	4	6	8	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	5	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

un kobold ou un orque), le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et le NGE est égal au niveau global. Il utilise la Table 3-2 : expérience ■ avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*, comme n'importe quel personnage d'une race classique.

Pour un personnage monstrueux sans DV raciaux ■ avec un ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et le NGE est égal au niveau global plus l'ajustement de niveau. Le personnage utilise son NGE pour déterminer sa progression sur la Table 3-2 et son niveau global pour déterminer les avantages acquis. Par exemple, une drow roublarde 3/prêtresse 2 a un NGE de 7 (niveau global de 5 + ajustement de niveau de 2). Pour passer au niveau suivant, elle doit atteindre un total de 28 000 PX. Elle obtiendra alors un nouveau don, puisque son niveau global (6) sera divisible par 3.

Pour un personnage monstrueux ayant des DV raciaux et un ajustement de niveau, le niveau global est égal à la somme des niveaux de classe et des DV raciaux, tandis que le NGE est égal au niveau global plus l'ajustement de niveau. Le NGE sert à déterminer la progression du personnage sur la Table 3-2 et le niveau global sert à déterminer les avantages acquis. Par exemple, un gobelours roublard 4 a un niveau global de 7 (3 DV raciaux + 4 niveaux de classe) et un NGE de 8 (niveau global de 7 + ajustement de niveau de 1). Pour passer au niveau suivant, il doit atteindre un total de 36 000 PX. Il obtiendra alors une augmentation de caractéristique, puisque son niveau global (8) sera divisible par 4.

Jouer les personnages monstrueux. La plupart des créatures du *Manuel des Monstres* sont malfaisantes. Non seulement elles auront du mal à s'intégrer aux villes humaines, mais peut-être ne souhaitez-vous pas de personnages malfaisants dans votre campagne. Cela étant, on peut facilement expliquer qu'un représentant d'une race d'alignement mauvais soit neutre, voire bon. Voyez si

l'une des explications suivantes plaît au joueur, et si oui, intégrez-la à l'histoire de son personnage :

- Élevé par des humains, des elfes, des nains, ou une autre race d'alignement autre que mauvais.
- Sauvé d'une mort atroce par des créatures bonnes.
- Opposé aux préceptes de sa race.
- Déçu par le Mal.
- Pourchassé par des créatures malfaisantes.
- Influencé par magie ou sous l'effet d'une quête.

La plupart des PNJ partent du principe que tous les monstres sont malfaisants, quel que soit l'alignement de l'aventurier. Dans une ville humaine ou elfique, un gobelin ou un troll peut s'attendre à être craint et méprisé, voire agressé. À vous de voir si vous souhaitez compliquer la tâche du joueur. Celui-ci doit décider si son personnage conserve le mode de vie de sa race, au risque de paraître bestial, ou s'il cherche au contraire à s'adapter à sa nouvelle société. Peut-être vous demandera-t-il votre avis, aussi avez-vous intérêt à réfléchir à la question de votre côté. Préférez-vous que son minotaure prenne plaisir à terroriser les humains de la région, ou au contraire qu'il essaye de se faire accepter ?

N'oubliez pas que ce qui vaut pour les personnages vaut aussi pour les PNJ. Les monstres que vous jouez peuvent donc bénéficier des mêmes avantages que les personnages (classes, valeurs de caractéristique exceptionnelles et points de vie maximaux sur le premier DV).

Création de nouvelles races

Certes, les créatures du *Manuel des Monstres* offrent des choix intéressants en matière de races inhabituelles, mais elles ne sont pas là pour cela. La plupart sont censées affronter les personnages. Si vous souhaitez offrir de nouvelles options aux joueurs, sans pour autant leur proposer de jouer des monstres, vous pouvez également créer vos propres races.

Sachez toutefois que cela est extrêmement difficile. Si vous voulez tout de même vous atteler au problème, prenez exemple sur les classes détaillées par le *Manuel des Joueurs*. Si vous ne savez pas comment procéder, suivez les exemples proposés. Les créatures du *Manuel des Monstres* n'ont pas été créées pour devenir des personnages ; sans doute vaut-il mieux les cantonner à leur rôle de monstres et de PNJ. Si vous souhaitez donner naissance à une race d'êtres félines particulièrement agiles, prenez modèle sur les elfes. Vos hommes-chats gagnent +2 en Dextérité et perdent -2 en Constitution. ■ vous aviez choisi de pénaliser leur Charisme au lieu de leur Constitution, il aurait été nécessaire de leur imposer un autre désavantage pour compenser leur Dextérité élevée.

Le moment est venu de vous révéler un point important : toutes les caractéristiques ne sont pas égales. Vous remarquerez par exemple que les demi-orques ont un malus en Intelligence et en Charisme, contre un seul bonus (en Force). Cela s'explique par le fait que, seul, un malus en Intelligence ou en Charisme ne peut contrebalancer un bonus en Force. Pour revenir aux hommes-chats, la Dextérité est une caractéristique très importante. Si vous décidez d'imposer à ces êtres un simple malus de Charisme (caractéristique moins vitale), un autre désavantage est nécessaire pour équilibrer le tout.

La table qui suit indique les caractéristiques qui s'équilibrent en termes de bonus et de malus. Vous remarquerez qu'elle ne fonctionne pas toujours dans les deux sens : par exemple, un bonus en Force correspond à peu près à un malus en Constitution, mais l'inverse n'est pas vrai.

ÉQUIVALENCE ENTRE LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Bonus en ...	Caractéristique(s) pénalisée(s)
Force	Dextérité OU Constitution OU Intelligence et Sagesse OU Intelligence et Charisme OU Sagesse et Charisme
Dextérité	Force OU Constitution OU Intelligence et Sagesse OU Intelligence et Charisme OU Sagesse et Charisme
Constitution	Dextérité OU Intelligence OU Sagesse OU Charisme
Intelligence	Sagesse OU Charisme
Sagesse	Intelligence OU Charisme
Charisme	Intelligence OU Sagesse

Il va de soi que rien ne vous empêche d'imposer un malus supérieur au bonus gagné par ailleurs. Vous pouvez par exemple créer une race d'êtres particulièrement beaux, ayant +2 en Charisme et -2 en Force, mais il faut avoir conscience

que la plupart des joueurs rechigneront à incarner des personnages aussi désavantagés. Cela étant, certains accepteront peut-être de relever le défi. C'est à vous de juger, en fonction de vos joueurs. Consultez la section Créer les personnages déséquilibrés (page 13) si vous pensez avoir créé une nouvelle race trop puissante ou pas assez et qu'il vaudrait mieux la faire disparaître.

Les règles énoncées pour la création des races exotiques s'appliquent également aux races. Méfiez-vous des pouvoirs spéciaux, et plus particulièrement de ceux qui confèrent un avantage certain au combat ou en termes de déplacement. Rappelez-vous également qu'un changement de taille entraîne de nombreuses modifications, et que tout avantage doit être compensé par un handicap de même importance. Accordez une grande attention à la culture de votre race et à l'environnement dans lequel elle évolue.

Pensez à la question posée par le métissage. Le *Manuel des Joueurs* décrit les demi-elfes et les demi-orques, tandis que le *Manuel des Monstres* détaille les règles permettant de jouer demi-célestes, demi-dragons, demi-félons et autres Planaires (les asasimars et les tieffélins). Mais on peut également imaginer des demi-ogres, des demi-trolls, ou encore des croisements elfe-orque, orque-ogre (orog), gnome-halfelin, orque-gobelin, etc. À votre gré, certains croisements peuvent être impossibles, comme elfe-nain, halfelin-humain ou gnome-ogre.

CLASSES

Réfléchissez longuement aux classes présentes dans votre monde de campagne, car elles définissent les gens qui peuplent votre univers imaginaire. Vous trouverez dans les pages qui suivent des idées pour modifier les classes du *Manuel des Joueurs*.

MODIFICATION DES CLASSES DE PERSONNAGE

Aimeriez-vous jouer un guerrier du désert, un combattant ne disposant que d'une sélection d'armes limitée, mais spécialisé dans le maniement du couteau à lame courbe ? Ou un maître du feu, un magicien particulièrement puissant pour ce qui est des sorts ayant trait au feu, mais incapable d'utiliser ceux liés à l'eau, l'air et la terre ? Ou encore un croisé, un prêtre bénéficiant des armes du bonus à l'attaque du guerrier, mais incapable de lancer des sorts de soins et dont le nombre de sorts quotidiens est limité par rapport aux autres prêtres ?

Pour la plupart des MD, les classes détaillées dans le *Manuel des Joueurs* sont amplement suffisantes, surtout si l'on y ajoute le multiclassage, les compétences, les dons et des aspects tels que l'école de prédilection pour les magiciens ou les domaines pour les prêtres. Même si vous jouez une campagne dans laquelle tout le monde a accès aux sorts divins, vous n'avez pas besoin de modifier les règles ; il suffit de considérer que tous les habitants, ou presque, sont multiclassés (prêtre de niveau 1 minimum). Vous pouvez décider que dans une telle société, le multiclassage en prêtre peut se faire sans la moindre pénalité en termes de points d'expérience.

Bien évidemment, ce faisant, vous modifiez tout de même les classes, mais à peine. Grâce à d'autres changements de ce type, vous pouvez modifier les classes existantes afin d'obtenir tous les résultats que vous jugez nécessaires ou souhaités.

LES COULISSES DE D&D : POURQUOI MODIFIER LES CLASSES DE PERSONNAGE ?

Les classes de personnage présentées dans le *Manuel des Joueurs* devraient s'intégrer à toutes les campagnes, ou presque. Elles sont extrêmement souples, et deux représentants d'une même classe peuvent finir aux antipodes l'un de l'autre, pour peu qu'ils aient des compétences et des dons très différents. Les joueurs peuvent créer à peu près n'importe quel personnage à partir de l'une des classes proposées. La modification des classes est un outil permettant de mieux adapter certaines classes à votre campagne, mais vous ne devriez y avoir recours que très rarement, car elle est tout sauf indispensable.

Si vous créez votre propre monde de campagne, vous jugerez peut-être utile de modifier légèrement certaines classes pour mieux les intégrer à l'ensemble. Dans une société vouant une haine intense à tout ce qui est magique, le guerrier y deviendra peut-être un tueur de démons, aux armes plus limitées, mais doté de dons particulièrement utiles contre les Extérieurs. Dans le même temps, le rôdeur pourra être un tueur de mages et le prêtre un gardien utilisant en priorité *dissipation de la magie*

tables pour votre campagne. Divers paramètres (dés de vie, bonus de base à l'attaque, nombre de sorts quotidiens, etc.) sont faciles à changer, mais vous devez bien avoir conscience des implications de chaque modification. Un roubillard bénéficiant du bonus à l'attaque d'un guerrier sera bien plus dangereux que les autres roubillards, à moins que cet avantage substantiel ne soit compensé par un handicap important. Il en va de même pour un magicien capable de lancer davantage de sorts que la moyenne...

Les aptitudes et pouvoirs spéciaux sont plus difficiles à modifier. Avant de vous y attaquer, vous devez réfléchir à un concept équilibré en termes de forces et de faiblesses ; n'allez surtout pas créer une classe capable de tout faire ! Rappelez-vous que, si le paladin est puissant au combat et capable de lancer des sorts de soins, il n'a pas accès aux sorts d'attaque et rien ne lui permet de se déplacer silencieusement. Le magicien dispose d'un répertoire de sorts redoutable, contrebalancé par des capacités martiales presque nulles. Vous pouvez créer un roubillard ressemblant à un célèbre vengeur masqué (sans doute aura-t-il accès à davantage de dons de combat et de déplacement, au détriment de son attaque sournoise), ou un druide lançant moins de sorts chaque jour mais capable de se transformer plus souvent.

Si le personnage obtenu est plus fort au combat que le guerrier ou meilleur que le roubillard pour ce qui est de se cacher et de se déplacer furtivement, c'est que vous vous êtes laissé emporter par votre enthousiasme. Les variantes de classes ne doivent jamais prendre le dessus sur les classes normales pour ce qui est de leur spécialité respective. De plus, augmenter une pénalité existante ne peut pas être considéré comme un handicap supplémentaire. Un magicien affligé d'un bonus à l'attaque plus faible qu'indiqué dans le *Manuel des Joueurs* n'est guère pénalisé par rapport à un magicien normal (qui fera tout pour éviter le combat physique, lui aussi). L'équilibre entre les classes est important pour vous, sans doute vaudrait-il mieux ne pas essayer de les modifier, c'est toujours délicat, et les problèmes ont la fâcheuse tendance de ne devenir visibles qu'après.

Éviter les pièges

Le barbare et le guerrier montrent combien il est difficile d'équilibrer les classes entre elles. Tous deux excellent au combat, mais de manière radicalement différente : le guerrier par ses dons et sa spécialisation martiale, le barbare grâce à ses accès de rage destructrice. Maintenant, penchez-vous de plus près sur les avantages de chaque classe. Même si la progression du bonus à l'attaque des deux personnages est identique, le guerrier est systématiquement plus fort au combat qu'un barbare entragé, pour peu qu'il fasse un choix de dons avisé (et quand l'adrénaline du barbare retombe, la différence devient encore plus flagrante). Mais, d'un autre côté, ce fossé est compensé par les avantages du barbare : vitesse de déplacement plus importante, davantage de points de compétence, le pouvoir d'esquive instinctive et de meilleurs dés de vie. Tous ces aspects doivent être pris en compte afin de déterminer si une classe de personnage est équilibrée par rapport aux autres.

Lorsque vous modifiez une classe, procédez comme suit :

1. Déterminez la classe la plus proche de celle que vous souhaitez obtenir.
2. Voyez si une autre classe possède des aptitudes ou pouvoirs que vous

et autres sorts défensifs. Enfin, les autres classes auront peut-être le pouvoir de lancer *détection de la magie* une fois par jour.

Il arrive aussi qu'un joueur vous demande d'incarner un personnage bien précis : la classe telle que le *Manuel des Joueurs* la décrit leur convient, à une ou deux exceptions près. Par exemple, Michèle veut jouer une rôdeuse n'ayant qu'un seul ennemi juré, les loups sanguinaires. Dans le même temps, le destrier de paladin lui plaît. Rien ne vous empêche de créer une nouvelle classe (dans ce cas, « tueuse de loups », ou pourquoi pas « traqueuse ») en remplaçant les ennemis jurés successifs contre lesquels Michèle aurait pu gagner des bonus par l'équivalent d'un destrier de paladin. Si vous trouvez que le personnage de Michèle est lésé dans l'affaire, vous pouvez lui accorder le pouvoir de *détection de Mal* (en effet, Michèle accepte de perdre un avantage qu'elle gagne au niveau 1 pour l'échanger contre un autre auquel elle ne pourra prétendre qu'au niveau 5). Il est toujours souhaitable de permettre aux joueurs d'incarner l'aventurier qui les intéresse vraiment. Bien sûr, ce n'est pas toujours possible (parfois, le joueur en demande trop, ou le personnage résultant ne peut s'intégrer à votre campagne), mais les efforts requis par de telles modifications en valent souvent la peine.

pouvez échanger avec ceux de votre classe de départ pour obtenir le résultat escompté.

3. Comparez la classe modifiée à toutes les autres, en prenant en compte les données suivantes :

- Dées de vie
- Progression du bonus de base à l'attaque
- Progression des bonus de base aux sauvegardes
- Points de compétence
- Liste des compétences de classe
- Formation au maniement des armes et au port des armures
- Nombre de sorts quotidiens
- Répertoire de sorts
- Aptitudes de classe

Aucune classe ne doit être supérieure aux autres. Accordez une attention toute particulière aux sorts et aux aptitudes de classe.

Changer les listes de sorts

L'un des moyens les plus simples permettant de modifier une classe existante, ou d'en inventer une nouvelle, consiste à changer la liste de sorts d'un joueur de sorts.

On peut ainsi changer le niveau de certains sorts, afin que le personnage ait par exemple accès plus rapidement aux illusions, mais qu'il doive attendre plus longtemps pour prétendre aux évocations. Méfiez-vous toutefois d'un tel procédé. Le niveau des sorts a été déterminé avec pour priorité l'équilibre d'ensemble du jeu ; les modifier de plus d'un niveau (dans un sens ou dans l'autre) serait une mauvaise idée. De plus, même si leur niveau est égal, tous les sorts n'ont pas la même puissance : faire de bouche magique et de détection de l'invisibilité des sorts du 3^e niveau pour compenser le fait que l'on ramène boule de feu au 2^e niveau entraîne un déséquilibre flagrant. Certes, bouche magique et détection de l'invisibilité sont des sorts utiles, mais ils n'ont pas les avantages manifestes de boule de feu (premier sort infligeant des dégâts à plusieurs cibles) et de vol (qui permet bien souvent d'éviter un combat ou de s'enfuir rapidement). Lorsque vous modifiez le niveau de certains sorts, faites-le en accord avec un certain principe : par exemple, le personnage maîtrise mieux les sorts de divination que les enchantements, mais a du mal à lancer des sorts destructeurs. Ou alors, il sait particulièrement bien soigner, mais n'a qu'un accès limité aux sorts affectant l'esprit ou les émotions.

Le moyen le plus évident de créer une nouvelle liste de sorts est de prendre des sorts des différentes classes et de mélanger le tout. Si vous combinez les sorts de deux classes, vous pouvez créer une variante intéressante, mais potentiellement déséquilibrée. Méfiez-vous de l'hybride tout-puissant, qui aurait la puissance de feu du magicien et les sorts curatifs du prêtre. N'allez pas choisir les meilleurs sorts de toutes les listes pour les donner à votre personnage. Là encore, essayez de trouver un principe valable (qui devra comprendre des forces et des faiblesses). La nouvelle liste de sorts peut mettre l'accent sur l'attaque en négligeant totalement la défense, ou encore privilégier les sorts de soins ou de divination au détriment des altérations et des sorts permettant de se déplacer rapidement ou instantanément. Si l'aventurier a accès à des sorts de plusieurs classes, il devrait pouvoir en lancer moins que les personnages de base, car tel est le prix de la diversité.

Les classes n'ayant accès qu'à un nombre de sorts limité (telles que le paladin, le rôdeur et, dans une moindre mesure, le barde) sont plus faciles à modifier, car leur répertoire de départ est plus restreint. Les changements limités sont faciles à envisager (par exemple dans le cas d'un paladin vénérant un dieu de la guérison et n'ayant accès qu'à des sorts de soins, ou d'un rôdeur dresseur de fauves dont tous les sorts sont en rapport avec les animaux). Des modifications plus importantes sont possibles, comme dans le cas du barde divin, ou chanteur, dont les sorts sont tous tirés de la liste des prêtres.

Exemple de nouvelle liste de sort : la sorcière

Voici un exemple de joueur de sorts modifié : la sorcière. Ce personnage récurrent des écrits de littérature fantastique et des contes de fées pratique une magie variée, sans vraiment se spécialiser dans aucun de ses aspects (illusions mineures, sorts liés à la vie, à la santé et à la nature, divinations toutes simples et tout ce qui modifie la forme ou l'apparence des choses et des individus). Sa liste de sorts est donc fortement limitée, mais elle inclut des sorts tirés de trois répertoires différents : magicien, prêtre et druide. Elle lance ses sorts comme un ensorceleur et a droit à autant de sorts quotidiens que lui (voir page 35 du

Manuel des Joueurs) et sa caractéristique primordiale est le Charisme. Son répertoire de sorts a été défini en tenant compte des facteurs suivants.

Sorts de soins. Seulement les plus faibles, et la sorcière n'a pas le pouvoir (réservé au prêtre) de transformer spontanément ses sorts en sorts de soins. Elle n'a pas accès aux nombreux sorts curatifs du prêtre ou du druide, mais peut tout de même soigner ses amis.

Illusions. Uniquement jusqu'aux niveaux intermédiaires ; la sorcière peut tromper ses adversaires, mais elle ne possède pas l'habileté d'un magicien ou d'un illusionniste dans ce domaine.

Divinations. Seulement les plus simples, comme clairvoyance/clairaudience et scintillation (et encore, pas toutes).

Charmes. Beaucoup, puisqu'ils constituent l'une de ses rares spécialités.

Changement de forme. Encore un de ses points forts. De modification d'apparence à changement de forme, la sorcière a accès à la majorité des sorts permettant de se métamorphoser (ou de modifier la forme des autres).

Nature. La sorcière pratique ce type de magie qui lui permet de parler avec les animaux ou de contrôler le climat, ne serait-ce que parce qu'elle vit généralement dans un lieu reculé.

Sorts trop voyants. Tous les sorts voyants (éclair, main de Bighy et autres mur de feu) sont à proscrire. L'archétype de la sorcière n'a pas accès aux sorts d'attaque manifestes ou à ceux qui créent des créatures ou des objets à partir de magie. Elle ne peut pas convoquer des monstres, placer des sorts de garde ou se téléporter. Sa magie est plus subtile.

Divers. Abri de Léomund, malédiction (et dérivés), vent de murmures et quelques sorts de communication viennent compléter la liste.

Liste de sorts de la sorcière

Niveau 0 : détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, réparation, résistance, signature magique, soins superficiels, son imaginaire et stimulant.

1^{er} niveau : anathème, changement d'apparence, charme-personne, communication avec les animaux, compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, frayeur, hypnose, identification, image silencieuse, injonction, soins légers, sommeil et ventriloque.

2^e niveau : apaisement des émotions, cécité/surdité, détection de pensées, discours captivant, effroi, image imparfaite, invisibilité, localisation d'objet, modification d'apparence, ralentissement du poison, soins modérés et vent de murmures.

3^e niveau : abri de Léomund, cercle magique contre la Loi/le Chaos[®], cercle magique contre le Bien/le Mal[®], clairvoyance/clairaudience, contagion, création de nourriture et d'eau, dissipation de la magie, don des langues, guérison de la cécité/surdité, image accomplie, malédiction et suggestion.

4^e niveau : charme-monstre, création mineure, délivrance des malédictions, désespoir foudroyant, détection du mensonge, divination, espoir, localisation de créature, métamorphose, neutralisation du poison, scintillation, terreux et vermine géante.

5^e niveau : cauchemar, communication à distance, création majeure, croissance animale, débilité, faux-semblant, image prédéterminée, injonction suprême, leurre, mirage, métamorphose funeste, possession et songe.

6^e niveau : animation d'objets, champ de force, contrôle du climat, double illusoire, festin des héros, mauvais œil, mythes et légendes, orientation, projection d'image, quête, scintillation ultime, suggestion de groupe, transformation de Tenser et vision lucide.

7^e niveau : aliénation mentale, chêne animé, doigt de mort, éloignement du bois, fatalité rompaute et voie végétale.

8^e niveau : affirmation, aversion, exigence, flétrissure, localisation suprême, métamorphose universelle et séquestration.

9^e niveau : changement de forme, ennemi subconscient, plainte d'outre-tombe, refuge et tremblement de terre.

CRÉATION DE NOUVELLES CLASSES

Il est également possible de créer de toutes nouvelles classes, ou plutôt de modifier si radicalement celles qui existent qu'elles n'ont plus grand-chose à voir avec l'original. On pourrait par exemple transformer le rôdeur comme suit :

- Limiter sa sélection d'armes pour la rapprocher de la liste autorisée au roublard.
- Transformer son aptitude d'ennemis jurés pour qu'elle s'applique uniquement contre les morts-vivants et que le bonus augmente de +2 tous les cinq niveaux.
- Donner au personnage l'attaque sournoise, en la limitant de manière à ce qu'elle ne soit utilisable que contre les morts-vivants.

- Modifier sa liste de sorts afin que les sorts sélectionnés soient tous en rapport avec les morts-vivants, les subterfuges et la discrétion.
 - Enfin, lui donner, au niveau 3, le pouvoir de châtiment du Mal du paladin (là encore, uniquement contre les morts-vivants).
- De rôdeur, le personnage est devenu un chasseur de morts-vivants, dont le nom parle de lui-même.

Cette méthode, consistant à regrouper des pouvoirs et aptitudes de plusieurs classes différentes, est la meilleure pour créer de nouvelles classes.

CLASSES DE PRESTIGE

Les classes de prestige offrent des nouvelles possibilités aux personnages souhaitant se multiclasser (à noter que, dans ce cas, ils n'encourent pas le malus de points d'expérience normalement associé au multiclassage). Contrairement aux classes de base du *Manuel des Joueurs*, un personnage doit remplir certaines conditions avant de pouvoir prendre son premier niveau dans une classe de prestige. La procédure de passage de niveau de la page 58 du *Manuel des Joueurs* s'applique aussi aux classes de prestige, ce qui signifie que la première étape consiste toujours à choisir une classe. Si le personnage ne remplit pas les conditions associées à une classe de prestige avant cette première étape, il ne peut pas la choisir pour son passage de niveau.

Par exemple, les conditions pour devenir assassin sont d'être d'alignement mauvais, d'avoir un degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux et en Discrétion ■ de 4 en Déguisement et, enfin, le candidat doit avoir été une personne sans autre raison que de rejoindre les assassins. Un roubard peut remplir ces conditions au niveau 5 (voir la Table 3-2 : expérience ■ avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs* pour connaître le degré de maîtrise maximal selon le niveau). Quand un roubard obtient assez d'expérience pour atteindre le niveau 6, il peut choisir son premier niveau d'assassin.

Les classes de prestige sont entièrement optionnelles et sont toujours disponibles à la discrétion du MD. Nous vous encourageons, en tant que MD, à limiter strictement les classes de prestige existant dans votre campagne. Les exemples de classes de prestiges suivantes ne sont aucunement exhaustives ou indispensables. Elles peuvent très bien ne pas convenir à votre campagne. Les meilleures classes de prestige pour votre univers sont celles que vous concevez vous-mêmes.

Définition des termes

Les définitions suivantes concernent quelques termes utilisés dans cette section.

Classe de base. L'une des onze classes décrites dans le *Manuel des Joueurs*.

Niveau de classe. Le niveau d'un personnage dans l'une de ses classes. Pour un personnage à une seule classe, le niveau de classe et le niveau global sont identiques.

Niveau de lanceur de sorts. Le niveau intervenant dans les variables des sorts. Il est généralement égal au niveau de classe (voir ci-dessus) permettant de lancer le sort en question. Certaines classes de prestige augmentent le niveau de lanceur de sorts d'une classe existante.

Niveau global. Le niveau total du personnage, égal à la somme de tous ses niveaux de classe de ses différentes classes. Par exemple, un personnage ayant trois niveaux de guerrier et trois niveaux de roubard a un niveau global de 6.

Abréviations. Les abréviations des classes de prestige présentées dans ce chapitre sont : Arc = archer-mage, Arp = arpenteur d'horizon, Arcm = archimage,

Asp = assassin, Che = chevalier noir, Cha = champion occultiste, Dra = disciple draconien, Due = duelliste, Car = gardien du savoir, Hié = hiérophante, Mar = Magicien Rouge, Mai = maître des ombres, Mys = mystificateur profane, Pro = protecteur nain, Tha = thaumaturge, Thé = théurge mystique.

ARCHER-MÂGE

L'archer-mage est souvent à la tête des troupes de guerre elfes. Sa magie rend ses dons d'archer plus redoutables encore. Sa précision presque surnaturelle lui a permis d'acquérir une grande renommée loin de ses forêts natales. Une unité d'archers-mages suffit bien souvent à semer la terreur dans les rangs ennemis.

Guerriers, rôdeurs, paladins et barbares choisissent cette carrière pour ajouter un peu de magie à leurs capacités martiales. À l'inverse, magiciens et ensorceleurs sont parfois intrigués par cette classe de prestige car elle leur permet d'être bien plus efficaces au combat. Moines, prêtres, druides, roubards et bardes deviennent rarement archers-mages.

Les archers-mages PNJ dirigent souvent des unités d'archers normaux, quand ils ne constituent pas de petits groupes d'élite, uniquement composés d'archers-mages. Ces unités meurtrières expliquent la redoutable efficacité des elfes au combat.

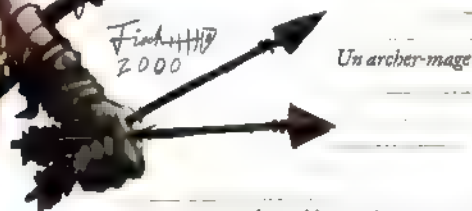
Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir archer-mage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque : +6.



Dons : Arme de prédilection (arc court ou arc long), Tir à bout portant, Tir de précision.

Sorts : faculté de lancer les sorts profanes de niveau 1.

Compétences de classe

Les compétences de l'archer-mage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modification d'Int.

TABLE 6-1 : L'ARCHER-MÂGE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Flèche magique (+1)
2	+2	+3	+3	+0	Flèche enchantée
3	+3	+3	+3	+1	Flèche magique (+2)
4	+4	+4	+4	+1	Flèche à tête chercheuse
5	+5	+4	+4	+1	Flèche magique (+3)
6	+6	+5	+5	+2	Flèche de phase
7	+7	+5	+5	+2	Flèche magique (+4)
8	+8	+6	+6	+2	Pluie de flèches
9	+9	+6	+6	+3	Flèche magique (+5)
10	+10	+7	+7	+3	Flèche de mort

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archer-mage :

Armes et armures. L'archer-mage est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Flèche magique (Sur). Dès le niveau 1, toute flèche normale tirée par l'archer-mage devient magique et acquiert un bonus d'altération de +1. Contrairement aux armes magiques normales, ces flèches ne coûtent ni argent ni points d'expérience au personnage. Par contre, elles ne fonctionnent que pour lui. Tous les niveaux impairs d'archer-mage, ses flèches deviennent plus puissantes (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, +3 au niveau 5, +4 au niveau 7 et +5 au niveau 9).

Flèche enchantée (Mag). Au niveau 2, l'archer-mage acquiert le pouvoir de placer un sort sur une de ses flèches. Quand celle-ci est tirée, le sort prend effet à partir du point d'impact (même s'il s'agit d'une incantation qui ne devrait normalement affecter que le personnage). La portée du sort devient donc celle de l'arc. Lancer le sort et tirer la flèche ne demande qu'une action simple. La flèche doit être tirée dans le round de l'incantation, sans quoi le sort est perdu.

Flèche à tête chercheuse (Mag). À partir du niveau 4, l'archer-mage peut, une fois par jour, tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue. Pour peu que la cible soit à portée, la flèche contourne les obstacles pour aller la toucher (en tournant à l'angle des couloirs, etc.). Seuls les obstacles infranchissables peuvent stopper la flèche : ainsi, la cible ne risque rien si elle se trouve dans une pièce sans fenêtre et dont la porte est fermée. Ce pouvoir magique ne tient aucun compte des modificateurs dont bénéficie normalement une cible camouflée ou à couvert. Cet important détail excepté, le jet d'attaque s'effectue normalement. Utiliser ce pouvoir est une action simple (qui comprend le tir de la flèche).

Flèche de phase (Mag). Une fois par jour, un archer-mage de niveau 6 peut tirer une flèche sur une cible qu'il a déjà vue ■ qui doit se trouver à portée. La flèche file vers la cible en ligne droite, traversant tous les obstacles non magiques (elle est stoppée par un mur de force, un mur de

feu, etc.). Le jet d'attaque s'effectue normalement, mais sans compter les bonus que la cible doit à son armure et à un éventuel camouflage ou abri. Ce pouvoir est magique. Utiliser ce pouvoir est une action simple (qui comprend le tir de la flèche).

Pluie de flèches (Mag). Dès le niveau 8, le personnage acquiert ce pouvoir magique qu'il peut utiliser une fois par jour, à la place de ses attaques normales. Quand il y fait appel, il tire une flèche sur chaque cible à portée, jusqu'à un maximum d'une par niveau d'archer-mage. Toutes ces attaques utilisent son bonus de base correspondant à sa première attaque du round et il ne peut tirer plus d'une flèche par cible.

Flèche de mort (Mag). Au niveau 10, l'archer-mage peut créer une flèche de mort. S'il touche sa cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de mourir dans l'instant. La fabrication de la flèche exige une journée entière, ■ elle ne fonctionne que pour son créateur. La magie ne dure qu'un an, et un archer-mage ne peut jamais avoir plus d'une flèche de mort en même temps.

ARCHIMAGE

Le plus grand des arts est celui de la magie, qu'on nomme parfois l'art. Ses pratiquants, les plus puissants deviennent fréquemment archimages, ce qui leur permet de manipuler leurs sorts de façons impensables pour les autres lanceurs de sorts. L'archimage acquiert d'étranges pouvoirs lui permettant d'altérer les sorts de façon fort remarquable, mais il ne maîtrise ses secrets profanes qu'au prix du sacrifice de son potentiel magique (sous la forme d'emplacement de sorts).

La plupart des archimages sont des magiciens ou des ensorceleurs. Ils sont rarement multiclassés, préférant se concentrer sur leur talent profane.

Les PNJ archimages citadins ont souvent des postes importants au sein d'une guilde de magie. Leur recherche de l'excellence profane ■ leur familiarité avec les grands arcanes les placent au-dessus de la plupart de leurs pairs. Certains archimages suivent une voie plus solitaire, s'isolant de la société pour mieux étudier en paix.

Dés de vie : d4.

TABLE 6-2 : L'ARCHIMAGE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Grand arcane	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Grand arcane	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Grand arcane	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Grand arcane	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Grand arcane	+1 niveau effectif

Conditions

Pour devenir archimage, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 15 en Art de la magie, degré de maîtrise de 15 en Connaissances (mystères).

Dons : Talent (Art de la magie), École renforcée dans deux écoles de magie différentes.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 7^e niveau et connaissance de sorts du 5^e niveau d'au moins cinq écoles de magie différentes.

Compétences de classe

Les compétences de l'archimage (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (alchimie) (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Fouille (Int) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archimage :

Armes et armures. L'archimage ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau d'archimage, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 7^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) ■ le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Grand arcane. L'archimage apprend des connaissances secrètes inconnues des magiciens et ensorceleurs de moindre puissance. Il a l'occasion d'apprendre l'un des secrets de la liste suivante en sacrifiant de façon permanente l'un de ses emplacements de sorts existant (il ne peut sacrifier ainsi les emplacements du plus haut niveau de sort auquel il a accès). La description de chaque pouvoir indique le niveau d'emplacement de sort minimal qu'il faut sacrifier pour l'obtenir. Par exemple, un magicien de niveau 15 dispose normalement de deux emplacements de sorts de 7^e niveau de sort par jour (les sort en bonus pour une Intelligence élevée ou une école de prédilection peuvent augmenter ce nombre). Un magicien 13/archimage 2 choisissant ■ pouvoir portée profane doit sacrifier l'un de ces emplacements et ne peut plus lancer qu'un sort du 7^e niveau par jour.

S'il le désire, un archimage peut choisir de sacrifier un emplacement de sort d'un niveau supérieur à celui exigé pour obtenir un grand arcane.

Feu profane (Sur). L'archimage obtient le pouvoir de canaliser l'énergie d'un sort de magie profane en feu profane, qui se manifeste comme un trait d'énergie magique brute. Le trait est une attaque de contact à distance avec une portée longue (120 mètres + 12 mètres/niveau d'archimage), qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de classe de l'archimage plus 1d6 points de dégâts par niveau du sort canalisé. Par exemple, un magicien 13/archimage 5 qui canalise un sort du 7^e niveau en feu profane inflige 12d6 points de dégâts à sa cible s'il réussit son attaque. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort de 9^e niveau.

Maîtrise de formation. L'archimage est capable d'altérer les sorts à zone d'effet ou à effet qui utilisent l'une des formes suivantes : cône, cylindre, émanation, étendue et rayonnement. Cela lui permet de créer des espaces dans la zone d'effet ou dans l'effet qui ne sont pas affectés par le sort. Les dimensions minimales d'une zone sont celles d'un cube de 1,50 mètre d'arête. Par exemple, un archimage pourrait lancer une boule de feu et laisser un trou là où se trouve un allié, évitant ainsi qu'il ne subisse les dégâts du feu. De plus, les sorts façonnables ont une dimension minimale de 1,50 mètre au lieu de 3 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 6^e niveau.

Maîtrise des énergies. L'archimage est capable d'altérer un sort de magie profane au moment où il est lancé afin d'exploiter une énergie destructive différente de celle employée normalement par le sort. Par exemple, un archimage pourrait lancer une boule de feu infligeant des dégâts de son plutôt que des dégâts de feu.

Ce pouvoir ne peut affecter que les sorts relevant des registres suivants : acide, électricité, feu, froid ou son. Le temps d'incantation du sort est inchangé.

L'archimage décide d'utiliser ou non ce pouvoir et du type d'énergie employée au début de l'incantation. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 8^e niveau.

Maîtrise du contresort. Lorsque l'archimage contre un sort, il est renvoyé à son lanceur comme s'il était affecté pleinement par le sort renvoi des sorts. Si le sort visé ne peut être affecté par renvoi des sorts (par exemple, s'il s'agit d'un sort de zone), alors il est simplement contré. Ce pouvoir coûte un emplacement de sorts du 7^e niveau.

Portée profane (Sur). L'archimage est capable d'utiliser ses sorts ayant une portée de contact sur des cibles distantes de 9 mètres ou moins. Il doit réussir une attaque de contact à distance. Le pouvoir de portée profane peut être choisi une deuxième fois, ce qui augmente sa portée à 18 mètres. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 7^e niveau.

Pouvoir magique. Lorsque l'archimage choisit ce pouvoir, il peut sacrifier l'un de ses emplacements de sort (qui n'a pas déjà été sacrifié pour un autre pouvoir) pour préparer de façon définitive l'un de ses sorts en tant que pouvoir magique utilisable deux fois par jour. Lorsqu'il lance ce sort, l'archimage n'a nul besoin de composantes autres qu'un éventuel sacrifice en PX. Néanmoins, si le sort s'accompagne d'une composante matérielle coûteuse, il doit sacrifier un nombre de PX égal à dix fois le prix en po de cette composante à chaque utilisation du pouvoir magique. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 5^e niveau et un emplacement de sort d'un niveau correspondant à celui du sort transformé en pouvoir magique.

L'archimage peut choisir de transformer un sort métamagique en pouvoir magique, mais il doit sacrifier un emplacement du niveau de sort modifié. Par exemple, un archimage pourrait transformer éclair en pouvoir magique en sacrifiant un emplacement du 3^e niveau, ou une quintessence d'éclair en sacrifiant un emplacement de sort du 6^e niveau.

L'archimage peut sacrifier un emplacement de sort de niveau plus élevé que nécessaire afin de disposer de plus d'utilisations quotidiennes du pouvoir magique. Sacrifier un emplacement de sort supérieur de 3 niveaux donne droit à quatre utilisations par jour, et un emplacement de sort supérieur de 6 niveaux permet six utilisations par jour. Par exemple, si un magicien 15/archimage 2 désire ne jamais arriver à cours de boules de feu, il peut transformer de façon permanente un emplacement de sort du 9^e niveau pour bénéficier d'un pouvoir magique de boule de feu utilisable six fois par jour. Il doit aussi sacrifier un emplacement de sort du 5^e niveau pour cela.

Si l'archimage prend plusieurs fois ce pouvoir de grand arcane, il peut choisir le même sort (ce qui augmente le nombre d'utilisation quotidienne) ou un autre sort.

Puissance magique. Ce pouvoir augmente le niveau de lanceur de sorts effectif de l'archimage de +1, mais uniquement pour ce qui est de déterminer les valeurs variables d'un sort (comme la portée et les dégâts infligés) et les tests de niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir coûte un emplacement de sort du 5^e niveau.

ARPENTEUR D'HORIZON

L'arpenteur d'horizon est un voyageur infatigable qui visite les lieux les plus dangereux de l'univers. Au cours de ses expéditions d'un endroit à un autre, il s'adapte jusqu'à ne faire plus qu'un avec son environnement et développe un lien mystique avec le sol qu'il foule. Il n'est cependant pas lié à un endroit en particulier ; son besoin sans borne de voyager l'emmène toujours vers l'horizon, là où l'attendent de nouvelles aventures.

Il est difficile de surprendre ou d'impressionner un arpenteur d'horizon, car il a déjà vu beaucoup de merveilles pendant ses voyages. Les arpenteurs d'horizon ont souvent une attitude qui peut sembler blasée. Pourtant, leur désir d'errance est infini et ils sont toujours en cours de voyage ou en train de préparer le prochain. Ils développent une résonance magique avec les terrains qu'ils traversent pendant leurs voyages, ce qui en fait des guides et des éclaireurs hors pairs. Lorsque leurs pérégrinations les mettent en danger, ils deviennent des adversaires formidables qui utilisent le terrain qu'ils connaissent si bien à leur avantage.

Les rôdeurs et les bardes deviennent plus souvent des arpenteurs d'horizon que les autres personnages, mais c'est plus parce qu'ils sont attirés par leur mode de vie que parce la voie de l'arpenteur est particulièrement spécialisée. Un nombre conséquent d'entre eux sont des barbares ayant quitté leurs terres natales ou des roublards dont les compétences ont trouvé leur utilité sur la route. Il arrive qu'un druide adopte cette classe de prestige, mais la plupart s'y refusent pour ne pas arrêter leur pratique de la magie divine.

On trouve les arpenteurs d'horizon sur la route, du moins là où des routes existent ! Ils restent rarement en place très longtemps et sont toujours pressés de lancer une nouvelle expédition, vers une destination encore plus exotique et lointaine que la précédente.

Dés de vie : d8.

Maîtrise de terrain planaire. Finalement, les voyages de l'arpenteur d'horizon l'emmènent sur d'autres plans, avec lesquels il peut établir la même connexion. La maîtrise de terrain planaire fonctionne comme la maîtrise de terrain ordinaire, mais l'arpenteur peut choisir un type de terrain planaire à chaque niveau. Il peut aussi choisir un type de terrain ordinaire à la place d'un terrain planaire.

Conditions

Pour devenir arpenteur d'horizon, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétence : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (géographie).

Dons : Endurance.

Compétences de classe

Les compétences d'arpenteur d'horizon (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (géographie) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (Dex), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : + + modificateur d'int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'arpenteur d'horizon :

Armes et armures. L'arpenteur d'horizon ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Maîtrise de terrain. Au cours de ses voyages, l'arpenteur d'horizon acquiert une connexion mystique avec le sol qu'il foule. À chaque niveau, il ajoute un terrain de la liste qui suit à son répertoire. La maîtrise de terrain confère à l'arpenteur d'horizon un bonus sur les tests de compétences utiles sur ce terrain, ou un autre avantage similaire. L'arpenteur d'horizon apprend aussi à combattre les créatures dangereuses habitant généralement sur ce type de terrain. Il obtient alors un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures dont la description dans le *Manuel des Monstres* mentionne spécifiquement le terrain maîtrisé sur la ligne Environnement.

Les avantages de la maîtrise de terrain sont inhérents au personnage et il le possède où qu'il se trouve. Il conserve ses bonus de maîtrise de terrain aux tests de compétence et aux jets d'attaque et de dégâts même lorsqu'il ne se trouve pas sur le terrain en question. Par exemple, un arpenteur d'horizon ayant choisi la maîtrise de terrain du désert est immunisé contre la fatigue même s'il se trouve dans un souterrain, en montagne ou dans une ville.

Avantages de la maîtrise de terrain

Aquatique. Le personnage est naturellement à l'aise dans l'eau et bénéficie soit d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Natation, soit d'un bonus de +3 mètres à la vitesse de nage s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures aquatiques.

Collines. Les échos les plus ténus parviennent aux oreilles du personnage, qui bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Perception auditive. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des collines.

Déserts. Le personnage a survécu à ce qui aurait tué d'autres, que lui car il sait ménager ses ressources corporelles et résiste aux effets qui devraient le fatiguer. Le personnage est immunisé contre la fatigue et les effets qui devraient l'épuiser ne font que le fatiguer. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des déserts.

Forêts. Au cours de son expérience au milieu des arbres, le personnage a développé un instinct pour se cacher, qui lui confère un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Discrétion. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des forêts.

Marécages. Le personnage a appris à être plus silencieux que les joncs bruisants et sa connexion mystique avec les marécages lui confère un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Déplacement silencieux. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des marécages.

Montagnes. Le personnage s'accroche naturellement à des surfaces qui n'offrent aucune prise aux autres ; cela lui confère soit un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Escalade, soit un bonus de +3 mètres sur sa vitesse d'escalade s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des montagnes.

Plaines. Les grands espaces ouverts des plaines ont aiguisé la vue du personnage, qui lui confère un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Détection. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des plaines.

Souterrains. Le personnage s'est magiquement adapté pendant ses voyages dans les profondeurs. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. S'il possède déjà la vision dans le noir par une autre source, sa portée passe alors à 36 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des souterrains.



Un arpenteur d'horizon

TABLE 6-3 : L'ARPEUTEUR D'HORIZON

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Maîtrise de terrain
2	+2	+0	+3	+0	Maîtrise de terrain
3	+3	+1	+3	+1	Maîtrise de terrain
4	+4	+1	+4	+1	Maîtrise de terrain
5	+5	+1	+4	+1	Maîtrise de terrain
6	+6	+2	+5	+2	Maîtrise de terrain planaire
7	+7	+2	+5	+2	Maîtrise de terrain planaire
8	+8	+2	+6	+2	Maîtrise de terrain planaire
9	+9	+3	+6	+3	Maîtrise de terrain planaire
10	+10	+3	+7	+3	Maîtrise de terrain planaire

Aléatoire (planaire). Le personnage a appris à utiliser à son avantage les propriétés changeantes des plans tels que les Limbes et le plan de l'Ombre, ce qui lui permet de s'y déplacer plus rapidement. Il peut anticiper les changements dans les plans qui vont l'emmenner plus près de sa destination, ce qui lui permet d'utiliser un pouvoir magique similaire à *porte dimensionnelle* (avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global) une fois tous les 1d4 rounds. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs originaires d'un plan changeant, comme les slaads et les molosses de l'ombre.

Aligné (planaire). Le personnage a le pouvoir instinctif d'imiter l'alignement dominant du plan sur lequel il se trouve. Il ne subit aucun des malus imposés par un alignement contraire à celui du plan et les sorts et pouvoirs qui affectent les créatures de l'alignement opposé (comme *ténèbres maudites*) sont sans effet sur lui. Il est considéré comme ayant l'alignement du plan en ce qui concerne la magie, mais le comportement du personnage et ses aptitudes de classes liées à l'alignement ne sont pas affectées.

Caverneuse (planaire). Le personnage obtient la perception des vibrations à une portée de 9 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type de la Terre.

Flambant (planaire). Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au feu (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du Feu.

Froid (planaire). Grâce à cette maîtrise de terrain planaire, le personnage bénéficie d'une résistance au froid (20). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les élémentaires et les Extérieurs du sous-type du froid.

Sans-poids (planaire). Le personnage bénéficie d'un bonus de +9 mètres à sa vitesse de vol sur les plans sans gravité ou à gravité directionnelle subjective, comme le plan

Astral ou le plan élémentaire de l'Air (voir le Chapitre 5). Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures originaires du plan Astral, du plan élémentaire de l'Air et du plan Éthéré, comme les githyani ou les élémentaires de l'Air. (Une créature est considérée comme originaire d'un plan si celui-ci est cité dans la ligne Environnement de son profil dans le *Manuel des Monstres*.)

Autre (planaire). Si votre campagne utilise d'autres plans de votre invention (voir *Création d'une cosmologie*, page 167), il vous faut concevoir d'autres maîtrises de terrain planaire. Par exemple, la maîtrise d'un plan constitué d'une toile d'araignée noire suspendue au-dessus d'une masse mouvante de vermines pourrait conférer un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Équilibre et un bonus de +4 sur les jets de Vigueur contre le poison.

Un assassin



ASSASSIN

L'assassin est passé maître dans l'art de donner la mort d'un seul coup. Il excelle aussi dès qu'il s'agit de se déguiser ou de s'infiltrer chez l'ennemi. Il joue souvent un rôle d'espion, d'informateur, de tueur à gages ou de vengeur. La formation qu'il reçoit en anatomie, en discrétion, en connaissance des poisons et en pratique de la magie lui permet de donner la mort avec une rapidité et une précision terrifiantes.

Roublards, moines et bardes sont parmi les assassins qui attendent leur proie dans l'ombre d'une ruelle tortueuse. Guerriers, anciens paladins, rôdeurs, druides et barbares deviennent plutôt des tueurs combattants, aussi doués pour éliminer leur adversaire de face que soumissionnement. Enfin, magiciens, prêtres et ensorceleurs sont peut-être les assassins les plus terrifiants qui soient, car leurs sorts leur permettent d'approcher leurs cibles et de les ruer en toute impunité.

En tant que PNJ, les assassins fonctionnent dans le cadre de guildes ou de sociétés secrètes opérant au cœur des grandes villes ou à partir de forteresses perdues dans les régions isolées. Il arrive qu'ils servent des maîtres plus puissants qu'eux, seuls ou en groupe. Certains assassins préfèrent travailler en solo, mais seuls les plus puissants peuvent se permettre d'opérer sans assistance.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir assassin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

TABLE 6-4 : L'ASSASSIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour —			
						1 ^{re}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), attaque mortelle, sorts, utilisation du poison	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+1), esquive instinctive	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6)	2	0	—	—
4	+3	+4	+1	+1	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+2)	3	1	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6), esquive instinctive supérieure	3	2	0	—
6	+4	+5	+2	+2	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+3)	3	3	1	—
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)	3	3	2	0
8	+6	+6	+2	+2	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+4), discrétion totale	3	3	3	1
9	+6	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6)	3	3	3	2
10	+7	+7	+3	+3	Bonus aux sauvegardes contre le poison (+5)	3	3	3	3

Alignement : mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en **Déguisement**, degré de maîtrise de 8 en **Déplacement silencieux**, degré de maîtrise de 11 en **Discretion**.

Spécial : pour être accepté au sein de sa guilde, le personnage doit tuer une cible désignée.

Compétences de classe

Les compétences de l'assassin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : **Acrobaties** (Dex), **Artisanat** (Int), **Bluff** (Cha), **Contrefaçon** (Int), **Crochetage** (Dex), **Décryptage** (Int), **Déguisement** (Cha), **Déplacement silencieux** (Dex), **Désamorçage/sabotage** (Int), **Détection** (Sag), **Diplomatie** (Cha), **Discretion** (Dex), **Équilibre** (Dex), **Escalade** (For), **Escamotage** (Dex), **Évasion** (Dex), **Fouille** (Int), **Intimidation** (Cha), **Maîtrise des cordes** (Dex), **Natation** (For), **Perception auditive** (Sag), **Psychologie** (Sag), **Renseignements** (Cha), **Saut** (For) et **Utilisation d'objets magiques** (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'assassin :

Armes et armures. L'assassin est formé au maniement des armes permettant de frapper sans bruit et de donner la mort discrètement, de près ou de loin : arbalète (lourde, légère ou de poing), arc court (composite ou non), dague, dard, épée courte, mâtresse et rapière. Il est également formé au port de l'armure légère, mais pas au maniement des boucliers.

Attaque sournoise. Cette aptitude est en tous points similaire à celle du roubleur du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux impairs (niveaux 3, 5, 7 et 9). Si l'assassin bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roubleur), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Attaque mortelle. Si l'assassin étudie une cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix de l'assassin). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de **Vigueur** (DD 10 + niveau de l'assassin + modificateur d'Int de l'assassin) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, +1 round par niveau de l'assassin. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que l'assassin a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires à l'assassin pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Sorts. Dès le niveau 1, l'assassin a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Pour ce faire, il doit avoir une **Intelligence** au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur l'**Intelligence** et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'**Intelligence** de l'assassin (le cas échéant). Si la Table 6-4 indique que le personnage a 0 sort d'un niveau donné, cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Si son **Intelligence** ne lui confère pas le bonus nécessaire, il ne peut pas lancer de sorts du niveau indiqué. L'assassin prépare et lance ses sorts de la même manière que le barde.

Lorsqu'il atteint le niveau 6, et tous les 2 niveaux après cela (niveaux 8 et 10), un assassin peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 6, un assassin peut échanger un sort de 1^{er} niveau (soit deux niveaux en dessous du 3^e, qui est le plus haut niveau de sorts accessibles à un assassin de niveau 6) contre un autre sort de 1^{er} niveau. Aux niveaux 8 et 10, il peut échanger soit un sort de 1^{er} niveau, soit un sort de 2^e niveau (puisqu'il peut maintenant lancer des sorts d'assassin du 4^e niveau) contre un autre sort du même niveau. Un assassin ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

TABLE 6-5 : SORTS CONNUS PAR L'ASSASSIN

Niveau	Nombre de sorts connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	2	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

Utilisation du poison. L'assassin est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Bonus aux sauvegardes contre le poison. L'assassin s'immunise progressivement contre la plupart des poisons en en ingérant des doses de plus en plus importantes. Cela se traduit par un bonus au jet de sauvegarde contre tous les poisons, acquis au niveau 2 et augmentant tous les niveaux pairs (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, etc.).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, l'assassin peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son éventuel bonus de **Dextérité** à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un assassin possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un assassin possédant au moins 4 niveaux de roubleur), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, l'assassin ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roubleurs ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roubleur de plus que le personnage n'a de niveaux d'assassin.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 d'assassin et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roubleur nécessaire pour le prendre en tenaille.

Discretion totale (Sur). L'assassin peut faire appel à sa compétence de **Discretion** même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet).

Liste de sorts de l'assassin

L'assassin choisit ses sorts dans la liste suivante :

1^{er} niveau : brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, feuille morte, saut, sommeil et son imaginaire.

2^e niveau : alignement indétectable, grâce féline, invisibilité, modification d'apparence, passage sans traces, patte d'araignée, ruse du renard, ténèbres et texte illusoire.

3^e niveau : antidétection, cercle magique contre le Bien, détection faussée, simulateur de vie, sommeil profond et ténèbres profondes.

4^e niveau : bagou, clairvoyance/clairaudience, empoisonnement, invisibilité suprême, liberté de mouvement, localisation de créature, modification de mémoire et porte dimensionnelle.

CHAMPION OCCULTISTE

Le champion occultiste est autant un étudiant de l'art de la guerre que de l'art de la magie, ce qui lui ouvre de nombreuses options lors d'un combat, depuis lancer une boule de feu sur ses ennemis jusqu'à mener une charge l'épée à la main. Le champion occultiste est fier de l'étendue de ses talents, qui lui permet d'employer la meilleure tactique dans chaque situation : les sorts contre les adversaires trop coriaces physiquement et la force des armes contre les jeteurs de sorts.

Les champions occultistes répartissent leur temps entre un entraînement physique destiné à en faire de meilleurs soldats et une étude profane des sorts les plus puissants. Ce sont souvent des individus d'une grande détermination.

car perfectionner simultanément leur maîtrise des sorts et des armes nécessite énormément de temps et d'effort. Les champions occultistes ne sont jamais véritablement acceptés au sein des groupes de pratiquants de la magie profane ou des compagnies de soldats d'élite, ce qui les pousse d'une école de magie à une unité de mercenaires ou une équipe d'aventuriers.

Les futurs champions occultistes doivent démontrer leur maîtrise d'un large éventail d'armes et une connaissance approfondie des bases de la magie profane. C'est pourquoi la majorité d'entre eux sont des personnages multiclassés, la combinaison la plus courante étant celle de guerrier/magicien. Quelques bardes deviennent parfois champions occultistes, et les paladins/ensorceleurs ne sont pas inconnus.

On trouve des champions occultistes tout autant au cœur des zones de conflits qu'au milieu de livres profanes. Ils sont particulièrement intéressés par les guerriers et les magiciens de haut niveau, auprès desquels ils s'engagent parfois temporairement comme apprentis pour apprendre les techniques les plus pointues de la magie profane ou du combat.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir champion occultiste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Maniement des armes : doit être formé au maniement de toutes les armes de guerre.

Sorts : faculté de lancer des sorts du 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du champion occultiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont :

Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Décryptage (Int), Équitation (Dex), Natation (For), Psychologie (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du Manuel des joueurs.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de champion occultiste :

Armes et armures. Le champion occultiste ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Don supplémentaire. Au niveau 1, le champion occultiste peut choisir un don parmi la liste des dons supplémentaires accessibles aux guerriers. Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les quatre niveaux de guerrier pour la Spécialisation martiale.

Sorts. À partir du niveau 2, à chaque nouveau niveau de champion

occultiste, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 3^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

CHEVALIER NOIR

Le chevalier noir est l'incarnation du Mal. C'est plus un démon qui a pris forme humaine qu'un mortel. Il mérite amplement sa réputation de noirceur et de vilénie ; pour preuve : les dieux malfaisants qu'il sert et les diables et démons avec qui il s'acoquine. Tout le monde le craint, et à juste titre. Certains vont jusqu'à l'appeler « anti-paladin », eu égard à sa nature malfaisante.

Le chevalier noir dispose de multiples possibilités pour éliminer ses ennemis : il peut leur envoyer ses serviteurs maléfiques, les attaquer sournoisement, ou encore les combattre au grand jour, en faisant appel à toute sa puissance martiale (qui est plus que considérable). Guerriers, paladins déçus, rôdeurs, moines, druides ou barbares font de redoutables chevaliers noirs, tout entiers tournés vers l'aspect guerrier de cette classe de prestige, tandis que les bardes et les roublards qui choisissent

cette carrière font plutôt ressortir ses sorts et ses aspects plus subtils.

Magiciens, ensorceleurs et prêtres qui deviennent chevaliers noirs sont souvent appelés diabolistes, car ils frayent encore plus que leurs semblables avec les fiélons.

En tant que PNJ, les chevaliers noirs dirigent souvent des légions de morts-vivants.

Extérieurs maléfiques ou autres monstres grâce auxquels ils tentent

de se tailler un empire ou d'agrandir les frontières de leur domaine. Parfois, ils

servent de lieutenants à des individus encore plus malfaisants qu'eux. Enfin, il

arrive qu'ils opèrent seuls, soit en tant que tueurs à gages, soit

comme chevaliers errants semant la mort et la destruction sur leur passage.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier noir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétences : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Discretion.

TABLE 6-6 : LE CHAMPION OCCULTISTE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial Don supplémentaire	Sorts
1	+1	+0	+2	+0	—	+1 niveau effectif
2	+2	+0	+3	+0	—	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+1	—	+1 niveau effectif
4	+4	+1	+4	+1	—	+1 niveau effectif
5	+5	+1	+4	+1	—	+1 niveau effectif
6	+6	+2	+5	+2	—	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+2	—	+1 niveau effectif
8	+8	+2	+6	+2	—	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+3	—	+1 niveau effectif
10	+10	+3	+7	+3	—	+1 niveau effectif

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.
Spécial : le chevalier noir doit avoir établi un contact amical avec un Extérieur malfaisant (convoqué par lui-même ou quelqu'un d'autre).

Compétences de classe

Les compétences du chevalier noir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chevalier noir :

Armes et armures. Le chevalier noir est formé au manement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Aura de Mal (Ext). Un chevalier noir génère une puissante aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de chevalier noir plus son éventuel niveau de prêtre.

Détection du Bien (Mag). À volonté, le chevalier noir peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

Utilisation du poison. Le chevalier noir est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Bénédictio impie (Sur). Si la valeur de Charisme du chevalier noir lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage.

Sorts. Dès le niveau 1, le chevalier noir a la possibilité de lancer quelques sorts divins. Pour ce faire, il doit avoir une Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'il ne peut pas jeter le moindre sort s'il a 10 ou moins dans cette caractéristique. Ses sorts en bonus sont basés sur la Sagesse et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du chevalier noir (le cas échéant). Si la Table 6-6 indique que le personnage a un sort d'un niveau donné (comme c'est le cas pour les sorts de 1^{er} niveau au niveau 1), cela signifie qu'il a juste droit à ses éventuels sorts en bonus. Le chevalier noir a accès à tous les sorts indiqués plus bas ; il les prépare et les lance de la même manière que le prêtre (mais ne peut pas les transformer spontanément en sorts de spins ou de blessure).

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, un chevalier noir de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme au résultat du jet d'attaque (si le modificateur de Charisme du personnage est un malus, il n'est pas pris en compte) et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau. Par exemple, un chevalier noir de niveau 9 armé d'une épée longue occasionnera 1d8+9.

points de dégâts, plus les bonus dus à sa Force ou son arme, si celle-ci est magique. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais le chevalier noir ne peut plus s'en servir de la journée.

Au niveau 5, puis à nouveau au niveau 10, le chevalier noir gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de son aptitude de châtiment du Bien.

Aura de désespoir (Sur). À partir du niveau 3, le chevalier noir dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

Contrôle des morts-vivants (Sur). Quand le chevalier noir atteint le niveau 3, il acquiert le pouvoir de contrôler et d'intimider les morts-vivants (voir le Manuel des Joueurs, page 159). Il affecte ces créatures comme un prêtre ayant deux niveaux de moins.

Attaque sournoise. Cette aptitude, obtenue au niveau 4, est en tous points similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les 3 niveaux suivants (niveaux 7 et 10). Si le chevalier noir bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Un chevalier noir

Liste de sorts du chevalier noir

Le chevalier noir choisit ses sorts dans la liste suivante :

1^{er} niveau : anathème, arme magique, blessure légère, convocation de monstres I, corruption d'arme², frayeur, soins légers.

2^e niveau : blessure modérée, convocation de monstres II¹, force de taureau, fracasement, mise à mort, soins modérés, splendeur de l'aigle, ténèbres.

3^e niveau : blessure grave, contagion, convocation de monstres III¹, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes.

4^e niveau : blessure critique, convocation de monstres IV¹, empoisonnement, liberté de mouvement, soins intensifs.

¹ Uniquement pour appeler des créatures maléfiques.
² Voir ci-dessous.

Corruption d'arme

Les chevaliers noirs ont accès à un sort qui leur est propre, corruption d'arme, et qui est l'opposé du sort de paladin *bénédictio d'arme* (voir le Manuel des Joueurs, page 204). Au lieu d'améliorer l'efficacité de l'arme contre les adversaires d'alignement mauvais (à l'instar du sort de paladin), corruption d'arme rend une arme plus efficace contre les créatures d'alignement bon.

Paladins déchus

Les chevaliers noirs ayant également des niveaux de paladin (autrement dit, les paladins déchus) acquièrent des pouvoirs supplémentaires dépendant de leur niveau de paladin. Comme quoi les plus ardents champions de la justice peuvent faire les plus terribles serviteurs du Mal une fois corrompus.

Un paladin déchus qui devient un chevalier noir gagne toutes les aptitudes suivantes, selon son niveau de paladin :

1-2 : Châtiment du Bien (1/jour). (En plus du pouvoir accordé à tous les chevaliers noirs ; autrement dit un paladin déchus peut utiliser deux fois par jour à partir du niveau 2).

TABLE 6-7 : LE CHEVALIER NOIR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour —			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Mal, <i>détection du Bien</i> , utilisation du poison	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Bénédictio impie, châtiment du Bien (1/jour)	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Aura de désespoir, contrôle des morts-vivants	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+1d6)	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Bien (2/jour), serviteur fiélon	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2		1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+2d6)	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2		2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3		2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+3d6), châtiment du Bien (3/jour)	2	2	2	1

3-4 : Imposition des mains (Sur). Chaque jour, le chevalier noir peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau. Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur fiélon.

5-6 : Dégâts de l'attaque sournoise augmentés de +1d6. Châtiment du Bien (2/jour).

7-8 : Convocation de fiélon (Mag). Une fois par jour, le paladin déchu peut lancer *convocation de monstres I*, mais uniquement pour appeler une créature maléfique. Pour ce qui est de ce pouvoir, son niveau de lanceur de sorts est égal au double de son niveau de chevalier noir.

9-10 : Écuyer mort-vivant. À partir du niveau 5, en plus de son serviteur fiélon, le paladin déchu bénéficie des services d'un écuyer squelette ou zombi (de taille M), qui ne peut pas être repoussé ou intimidé ■ qui acquiert les mêmes pouvoirs que le serviteur fiélon au fur et à mesure que le chevalier noir gagne des niveaux. Châtiment du Bien (3/jour).

11+ : Faveur des dieux infernaux. Les divinités maléfiques n'aiment rien tant que de voir un cœur pur corrompu, aussi un personnage de ■ niveau peut-il instantanément échanger autant de niveaux de paladin qu'il le souhaite contre des niveaux de chevalier noir. Par exemple, un paladin déchu de niveau 12 peut choisir d'acquiescer instantanément 10 niveaux de chevalier noir, ce qui le fait passer chevalier noir/paladin (déchu) de niveau 10/2. Son niveau global ne change pas. Cet échange est tout à son avantage, compte tenu qu'il avait déjà perdu la quasi-totalité de ses avantages de paladin en rejoignant la cause du Mal. Par contre, si son niveau de paladin déchu tombe trop bas suite à cet échange, le personnage perd les pouvoirs correspondants aux niveaux échangés. Ainsi, un paladin déchu de niveau 15 décidant de passer chevalier noir/paladin (déchu) de niveau 10/5 ne conserve que les trois premiers pouvoirs que lui accorde cette liste. Châtiment du Bien (4/jour).

Serviteur fiélon du chevalier noir

À partir du niveau 5, le chevalier noir peut appeler un serviteur fiélon, qui prend la forme d'un chat, d'une chauve-souris, d'un cheval, d'un corbeau, d'un crapaud, d'un poney ou d'un rat sanguinaire (tous ces animaux et l'archétype « créature fiélon » à leur appliquer sont décrits dans le *Manuel des Monstres*). Cette créature peut jouer un rôle de gardien (chauve-souris), d'assistant (chat) ou de monture (cheval). Elle gagne des DV supplémentaires ■ des pouvoirs en fonction du niveau de son maître.

Le personnage ne peut pas avoir plus d'un serviteur fiélon à la fois. Si la créature meurt, le chevalier noir ne peut pas en appeler une autre avant trente jours. Le nouveau serviteur présente d'emblée les caractéristiques correspondant au niveau de son maître.

Les pouvoirs indiqués sur la colonne « Spécial » de la table sont décrits ci-dessous.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le serviteur fiélon est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Lien télépathique (Sur). Le chevalier noir bénéficie d'un lien télépathique avec son serviteur tant que celui-ci reste distant de moins de 1,5 kilo-

mètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature, mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que même les serviteurs intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles.

En raison du lien unissant le serviteur à son maître, celui-ci bénéficie des informations rapportées par son animal suite à la visite d'un lieu ou l'observation d'un objet.

Transfert d'effet magique. Si le chevalier noir le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son serviteur fiélon, à condition que ce dernier ■ trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50 mètre). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas, même ■ la créature revient à côté du chevalier noir. Le personnage peut lancer directement sur son serviteur tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du serviteur (créature magique).

Transfert de jet de sauvegarde. Le serviteur fiélon utilise son jet de sauvegarde de base ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. Le serviteur applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient aucun autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier le chevalier noir (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Communication avec le maître (Ext). Si le niveau global du chevalier noir atteint 13, lui et son serviteur fiélon peuvent communiquer verbalement comme s'ils parlaient un langage commun. Les autres créatures qui

Niveau global	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
12 ou moins	+2	+1	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
13-15	+4	+3	+2	7	Communication avec le maître
16-18	+6	+5	+3	8	Lien du sang
19-20	+8	+7	+4	9	Résistance à la magie

Niveau global. Le niveau total du personnage.

DV sup. Le serviteur fiélon obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du serviteur fiélon.

Aj. de Force. Ajoutez ce chiffre à la valeur de Force du serviteur.

Int. La valeur d'intelligence de la créature (qui est plus intelligente que les autres animaux de la même espèce).

viendraient à les entendre ne peuvent comprendre ce qu'ils se disent sans assistance magique.

Lien du sang (Ext). Si le niveau global du chevalier noir atteint 16, le serviteur fidèle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde et à tous les tests s'il voit son maître menacé ou en danger. Ce bonus dure tant que le danger est immédiat ou apparent.

Résistance à la magie (Ext). Si le niveau global du chevalier noir atteint 19, le serviteur obéit une résistance à la magie égale au niveau du chevalier noir +5. Si un adversaire tente d'affecter la créature à l'aide de magie, il doit obtenir sur un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) un résultat au moins égal à la résistance à la magie du serviteur fidèle.

DISCIPLE DRACONIEN

On sait que certains dragons peuvent prendre une apparence humanoïde et prendre des amants parmi les créatures de ce type. Parfois, un humain naît d'une telle union, et chaque descendant de cet enfant jusqu'à la millième génération possèdera une once de sang de dragon, une petite soie-elle. Habituellement, ils n'en retirent aucun avantage, quoique certains ensorceleurs dotés de puissants pouvoirs magiques les attribuent à leur héritage draconien. Néanmoins, pour certains d'entre eux, le sang de dragon se manifeste de façon irrépressible. Ces personnages deviennent des disciples draconiens, qui utilisent leur potentiel magique comme un catalyseur pour éveiller le sang de dragon qui sommeille en eux et révéler tout son potentiel.

Les disciples draconiens préfèrent mener une vie d'exploration plutôt qu'une existence étroite et cloisonnée. Il s'agit essentiellement de barbares, de guerriers ou de rôdeurs ayant une petite expérience d'ensorceleur ou de barde. Il arrive qu'un pratiquant de la magie profane plus sérieux explore cette voie afin de réaliser pleinement son héritage draconien, mais cela se fait alors au dépend de son étude de la magie. Les prêtres et les druides deviennent rarement des disciples draconiens. Étant déjà adepte de la magie, beaucoup partent à l'aventure, d'autant plus si cela leur permet d'en découvrir plus sur leur héritage draconique. Tous les disciples draconiens sont attirés par les endroits où vivent des dragons.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir disciple draconien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : autre que dragon (ne peut déjà être un demi-dragon).

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (mystères).

Langue : doit parler le draconique.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes sans les préparer.

Spécial : le personnage doit choisir une race de dragon lorsqu'il prend son premier niveau de disciple draconien. Ce choix doit être approuvé par le MD.

Compétences de classe

Les compétences du disciple draconien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Renseignement (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.



Un disciple draconien

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple draconien :

Armes et armures. Le disciple draconien ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts en bonus. À certains niveaux de disciple draconien (voir la Table 6-8), le personnage obtient un sort en bonus similaire à ceux reçus pour une valeur de caractéristique primordiale élevée. Le personnage doit choisir à quelle classe de jeteur de sorts et à quel niveau de sort ce sort en bonus va s'appliquer. Une fois ce choix effectué, il ne peut être changé. Le sort en bonus peut s'appliquer à n'importe quel niveau de sort accessible au personnage.

Augmentation d'armure naturelle (Ext). Aux niveaux 1, 4 et 7, le disciple draconien adopte une apparence se rapprochant de plus en plus de

TABLE 6-8 : LE DISCIPLE DRACONIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts en bonus
1	+0	+0	+2	+2	Augmentation d'armure naturelle (+1)	1
2	+1	+0	+3	+3	Augmentation de caractéristique (For +2), griffes et morsure	1
3	+2	+1	+3	+3	Attaque de souffle (2d8)	0
4	+3	+1	+4	+4	Augmentation d'armure naturelle (+2), augmentation de caractéristique (For +2)	1
5	+3	+1	+4	+4	Perception aveugle (9 m)	1
6	+4	+2	+5	+5	Augmentation de caractéristique (Con +2)	1
7	+5	+2	+5	+5	Attaque de souffle (4d8), augmentation d'armure naturelle (+3)	0
8	+6	+2	+6	+6	Augmentation de caractéristique (Int +2)	1
9	+6	+3	+6	+6	Ailes	1
10	+7	+3	+7	+7	Apothéose draconienne, perception aveugle (18 m)	0

celle d'un dragon. Sur sa peau se forment des écailles luisantes, presque invisibles au début du processus, mais qui deviennent de plus en plus évidentes aux niveaux supérieurs. Cette transformation augmente l'éventuel bonus d'armure naturelle du personnage, selon les nombres indiqués par la Table 6-8 (ces bonus ne sont pas cumulatifs). Le disciple adopte de plus en plus l'aspect physique de son ancêtre draconien au fur et à mesure que ses écailles s'épaississent.

Griffes et morsure (Ext). Au niveau 2, le disciple draconien obtient des attaques de griffes et de morsure, qui infligent les dégâts indiqués sur la table suivante. Si le personnage dispose déjà d'attaques de griffes ou de morsure par ailleurs, il peut conserver la valeur de dégâts de son choix entre les deux.

Taille	Dégâts des griffes	Dégâts de la morsure
Petit (P)	1d4	1d3
Moyen (M)	1d6	1d4
Grand (G)	1d8	1d6

Le disciple draconien est considéré comme étant formé au maniement de ses armes naturelles. Lors d'une action d'attaque à outrance, il peut porter une attaque de morsure avec son bonus de base à l'attaque maximal, et deux attaques de griffes avec un malus de -5. Le don *Attaques multiples* (voir le Chapitre 6 du *Manuel des Monstres*) permet de réduire ses malus de -2 seulement.

Augmentation de caractéristique (Ext).

Les valeurs de caractéristique du disciple draconien augmentent avec les niveaux, comme l'indique la Table 6-8. Cette augmentation est similaire à celle due au passage de niveau.

Souffle (Sur). Au niveau 3, le disciple draconien obtient une attaque de souffle mineure, semblable à celle de son ancêtre draconien. Le nature et la forme de ce souffle dépendent de la variété de dragon choisie par le personnage au niveau 1 (voir la table ci-dessous). Dans tous les cas, le souffle inflige 2d8 points de dégâts du type d'énergie destructive spécifiée.

Au niveau 7, les dégâts passent à 4d8 et, quand le disciple atteint l'apothéose au niveau 10, ils passent à leur maximum, à 6d8. Quelle que soit sa force, l'attaque de souffle ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Elle suit toutes les règles de l'attaque de souffle des dragons (voir le *Manuel des Monstres*), aux exceptions notées ici.

Le DD du jet de sauvegarde contre le souffle est de 10 + le niveau de classe du disciple + le modificateur de Constitution du disciple. Un souffle en forme de ligne fait 1,50 mètre de large et de haut et 18 mètres de long. Un souffle en forme de cône fait 9 mètres de long.

Type de dragon ¹	Souffle
Blanc	Cône de froid
Bleu	Ligne d'électricité
Noir	Ligne d'acide
Rouge	Cône de feu
Vert	Cône de gaz corrosif (acide)
Airain	Ligne de feu
Argent	Cône de froid
Bronze	Ligne d'électricité
Cuivre	Ligne d'acide
Or	Cône de feu

¹ D'autres types de disciples draconiens sont envisageables en utilisant d'autres races de dragons comme ancêtres.

Perception aveugle (Ext). Au niveau 5, le disciple draconien obtient la perception aveugle avec une portée de 9 mètres. Grâce à des sens autres que la vue, comme une ouïe ou un odorat surdéveloppé, il peut discerner les choses sans les voir. Il n'a normalement pas besoin de réussir un test de Détection ou de Perception auditive pour remarquer ou situer une créature se trouvant à portée de sa perception aveugle et vers laquelle il peut tracer une ligne d'effet dégagée. Un adversaire que le personnage ne peut voir bénéficier toujours d'un camouflage total contre lui, et les attaques du disciple draconien encourrent le risque d'échec habituel dû au camouflage. Le

manque de visibilité handicape normalement les mouvements d'un personnage disposant de la perception aveugle. De même, une créature bénéficiant de la perception aveugle perd son bonus de Dextérité face aux adversaires qu'elle ne peut voir.

Au niveau 10, la portée de ce pouvoir passe à 18 mètres.

Ailes (Ext). Au niveau 9, une paire d'ailes ressemblant à celle d'un dragon pousse au disciple draconien, qui peut maintenant voler à une vitesse égale à sa vitesse de déplacement au sol et avec une manœuvrabilité moyenne.

Apothéose draconienne. Au niveau 10, le disciple prend complètement possession de son héritage draconien et gagne l'archétype demi-dragon (voir le *Manuel des Monstres*). Son attaque de souffle atteint son potentiel maximal (voir ci-dessous) et sa valeur de Force est majorée de 4 points et celle de Charisme de 2 points. Son bonus d'armure naturelle augmente de +4 et il obtient la vision nocturne, la vision dans le noir (avec une portée de 18 mètres), l'immunité contre le sommeil et la paralysie, ainsi que l'immunité contre l'énergie destructive utilisée par son attaque de souffle.

DUELLISTE

Le duelliste est un guerrier leste et intelligent capable de porter des coups particulièrement précis à l'aide d'une arme légère comme une rapière. Il tire pleinement parti de ses réflexes et de sa ruse lors des combats. Plutôt que de porter une armure encombrante pour se défendre, le duelliste préfère tout simplement ne pas se faire toucher.

Les duellistes sont le plus souvent des guerriers ou des rôdeurs, mais presque aussi souvent des roubards ou des bardes. Les ensorceleurs, les magiciens et les moines font des duellistes étonnamment efficaces, puisqu'ils se passent déjà du port de l'armure et bénéficient grandement de l'entraînement martial que leur offre cette classe. Certains paladins et barbares particulièrement atypiques peuvent devenir des duellistes.

Les PNJ duellistes sont généralement des solitaires cherchant l'aventure ou un moyen de devenir riche très rapidement. Il leur arrive de travailler en petits groupes très soudés et de combattre en équipe.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir duelliste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Représentation.

Dons : Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du duelliste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Détection (Sag), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

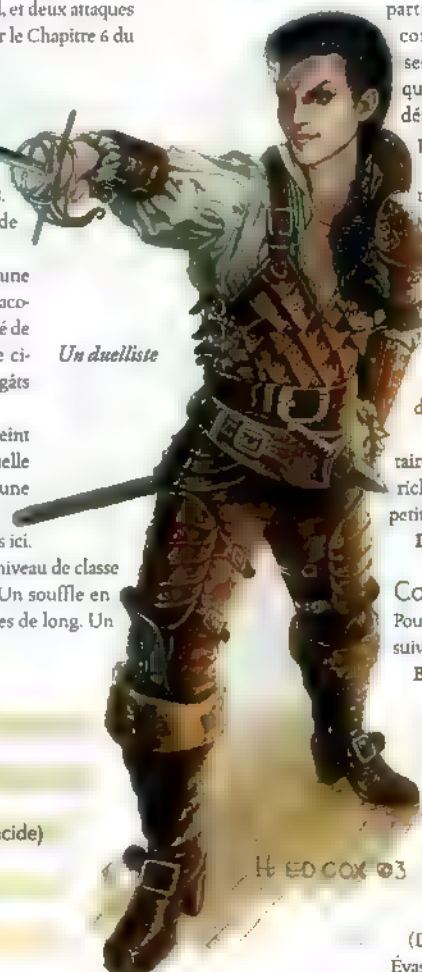
Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de duelliste :

Armes et armures. Le duelliste est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, mais ni au port des armures, ni au maniement des boucliers.

Défense astucieuse (Ext). Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, mais qu'il tient une arme de corps à corps, le duelliste peut ajouter son éventuel

Un duelliste



bonus d'Intelligence à son bonus de Dextérité à la classe d'armure, dans la limite de son niveau de classe de duelliste. (Par exemple, un duelliste de niveau 2 dont la valeur d'Intelligence est de 16 (bonus de +3) bénéficie d'un bonus de +2 à la CA.) Lorsque le personnage est pris au dépourvu ou s'il perd son bonus de Dextérité à la CA d'une façon ou d'une autre, il perd aussi ce bonus.

Réaction accrue (Ext.) Au niveau 2, un duelliste obtient un bonus de +2 sur les tests d'initiative. Au niveau 8, ce bonus passe à +4. Il se cumule avec le bonus accordé par le don Science de l'initiative.

Grande souplesse (Ext.) Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, un duelliste de niveau 3 obtient un bonus supplémentaire de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité qu'il provoque lorsqu'il quitte une case contrôlée.

Style (Ext.) Au niveau 4, un duelliste obtient un bonus d'aptitude de +2 sur les jets de Réflexes, à condition de ne porter ni armure, ni bouclier.

Attaque précise (Ext.) À partir du niveau 5, le duelliste peut frapper avec précision avec une arme perforante légère ou à une main, infligeant +1d6 points de dégâts supplémentaires. Pour porter une attaque précise, le duelliste ne doit pas attaquer avec sa main secondaire ou tenir un bouclier. L'attaque précise du duelliste ne peut être utilisée que contre des créatures ayant une anatomie discernable. Les créatures immunisées contre les coups critiques (ce qui comprend les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures intangibles) ne sont pas vulnérables aux attaques précises. Tout objet ou pouvoir protégeant une créature contre les coups critiques (comme les armures de défenses) le protège aussi contre les attaques précises.

Au niveau 10, les dégâts supplémentaires lors d'une attaque précise s'élèvent à +2d6.

Charge acrobatique (Ext.) À partir du niveau 6, le duelliste est capable de charger dans des situations où ce serait impossible à d'autres personnages. Il peut charger sur un terrain difficile qui handicape le mouvement. Cela lui permet de courir sur des escaliers raides, de sauter au bas d'un balcon ou d'enjamber une table pour atteindre la cible de sa charge. Selon les circonstances, il peut avoir à effectuer des tests de compétence (notamment Saut et Acrobaties) pour franchir les obstacles avec succès.

Parade élaborée (Ext.) Un duelliste de niveau 7 qui choisit de combattre sur la défensive ou d'utiliser l'action de défense totale au corps à corps obtient un bonus d'esquive à la CA égal à son niveau de classe de duelliste.

Parade de projectile. Au niveau 9, un duelliste obtient les avantages du don Parade de projectile (voir page 98 du *Manuel des joueurs*) s'il utilise une arme perforante légère ou à une main.

GARDIEN DU SAVOIR

Les gardiens du savoir sont des lanceurs de sorts dont l'existence, tout entière est tournée vers la quête de la connaissance ; pour eux, tout savoir vaut de l'or. Ils font tout pour découvrir les secrets qui leur permettent de devenir des êtres meilleurs, tant sur le plan physique que mental ou spirituel.

Les personnages n'ayant pas au moins un niveau de magicien, prêtre, druide ou ensorceleur n'ont guère d'intérêt à choisir cette classe. Paladins, bardes et rôdeurs peuvent faire ce choix de carrière, mais il ne leur apportera pas grand-chose.

Les gardiens du savoir se regroupent parfois en communautés vivant à l'écart, mais on a davantage de chances de les rencontrer dans le cadre d'ordres affiliés à une université, bibliothèque ou autre source de connaissance. Beaucoup arrondissent leurs fins de mois en louant leurs services comme sages. Un gardien du savoir peut aussi devenir l'ancien ou le chef d'une communauté, auquel cas il fait appel à ses connaissances pour aider les autres.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir gardien du savoir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 10 dans deux compétences de Connaissances (spécialité au choix).

Dons : trois dons de métamagie ou de création d'objets, plus Talent (Connaissances (spécialité au choix)).

Sorts : faculté de lancer au moins sept sorts de divination, dont un du 3^e niveau (ou plus).

Compétences de classe

Les compétences du gardien du savoir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont :

Artisanat (alchimie) (Int), Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence

devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Dressage (Cha), Estimation (Int), Langue, Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Scrutation (Int) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien du savoir :

Armes et armures. Le gardien du savoir ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de gardien du savoir, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie et dont il maîtrise une divination de 3^e niveau (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages

Un gardien du savoir

12 000

CHAPITRE 6 :
LES PERSONNAGES

TABLE 6-9 : LE DUELLESTE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Défense astucieuse
2	+2	+3	+0	+0	Réaction accrue (+2)
3	+3	+3	+1	+1	Grande souplesse
4	+4	+4	+1	+1	Style
5	+5	+4	+1	+1	Attaque précise (+1d6)
6	+6	+5	+2	+2	Charge acrobatique
7	+7	+5	+2	+2	Parade élaborée
8	+8	+6	+2	+2	Réaction accrue (+4)
9	+9	+6	+3	+3	Parade de projectile
10	+10	+7	+3	+3	Attaque précise (+2d6)

TABLE 6-10 : LE GARDIEN DU SAVOIR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Secret	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Savoir	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Secret	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Langage supplémentaire	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Secret	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Savoir supérieur	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Secret	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Langage supplémentaire	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Secret	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Savoir divin	+1 niveau effectif

accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Secret. Au cours de ses recherches, le personnage découvre de nombreux secrets. Tous les niveaux impairs (niveaux 1, 3, 5, 7 et 9), il peut choisir un secret de la table 6-11 (ci-dessous). Son niveau et son modificateur d'Intelligence déterminent ceux auxquels il peut prétendre. Aucun secret ne peut être pris plus d'une fois.

Savoir. Comme son nom l'indique, le gardien du savoir s'intéresse à la connaissance sous toutes ses formes. Dès le niveau 2, il a la possibilité de connaître des légendes ou des informations sur des sujets extrêmement variés, tout comme un barde faisant appel à son savoir bardique. Le personnage ajoute son niveau et son modificateur d'Intelligence à son test de savoir. Voir le *Manuel des Joueurs*, page 28, pour plus de précisions sur le savoir bardique.

Langage supplémentaire. Pour pouvoir poursuivre ses recherches, le gardien du savoir doit nécessairement apprendre de nouvelles langues. Il choisit un langage supplémentaire au niveau 4, et un autre au niveau 8.

Savoir supérieur (Ext). Au niveau 6, le personnage acquiert la faculté de découvrir les propriétés des objets magiques comme avec l'aide du sort *identification*.

Savoir divin (Ext). Au niveau 10, le gardien du savoir peut faire appel à ses immenses connaissances une fois par jour pour bénéficier de l'effet du sort *mythes et légendes* ou *analyse d'enchantement*, au choix.

TABLE 6-11 : SECRETS DES GARDIENS DU SAVOIR

Niveau + mod. Int	Secret	Effet
1	Secret de maîtrise	Degré de maîtrise de 4 dans une compétence que le personnage ne maîtrisait pas
2	Secret de vitalité	+3 points de vie
3	Secret de la force intérieure	+2 aux jets de Volonté
4	Secret de la résistance physique	+2 aux jets de Vigueur
5	Secret de la vivacité	+2 aux jets de Réflexes
6	Secret du combat	+1 aux jets d'attaque
7	Secret de l'esquive	Bonus d'esquive de +1 à la CA
8	Savoir pratique	Don au choix
9	Arcane secret	1 sort en bonus du 1 ^{er} niveau ¹
10	Autre arcane secret	1 sort en bonus du 2 ^e niveau ¹

¹ Équivalent à un sort en bonus offert par une caractéristique élevée.

HIÉROPHANTE

Un pratiquant de la magie divine qui prend de l'importance aux yeux de son dieu a accès à des sorts et des pouvoirs dont n'osent rêver les simples prêtres. La classe de prestige d'hiérophante est ouverte aux lanceurs de sorts divins qui s'approchent des sorts les plus puissants et les plus difficiles de leur classe. Ils retardent l'acquisition de ces précieux dons en échange d'un meilleur entendement et d'une plus grande maîtrise des pouvoirs qu'ils canalisent.

La plupart des hiérophantes sont des prêtres ou des druides. Quelques membres viennent d'autres classes de prestige pratiquant intensément la magie divine. Les hiérophantes se multiclassent rarement dans d'autres classes si elles ne pratiquent pas la magie divine.

Les hiérophantes tiennent généralement des postes élevés dans leur église ou leur cercle druidique. Ils sont souvent des représentants exemplaires de leur foi.

Dés de vie : 48.

Conditions

Pour devenir hiérophante, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 15 en Connaissances (religion).

Dons : au moins un don de métamagie.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 7^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences d'hiérophante (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'hiérophante :

Armes et armures. Le hiérophante ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts et niveau de lanceur de sorts. Un hiérophante n'augmente pas son quota de sorts quotidien. Néanmoins, à chaque nouveau niveau d'hiérophante, le personnage obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts (qui intervient dans les variables des sorts proportionnelles au niveau pour les tests de niveau de lanceur de sorts) pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise les sorts de 7^e niveau (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le bonus ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage).

Pouvoir spécial. Le hiérophante obtient l'un des pouvoirs suivant à chaque niveau, au choix du personnage.

Don de métamagie. S'il le désire, le hiérophante peut choisir un don de métamagie au lieu d'un pouvoir spécial.

Don du divin (Sur). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de prêtre. Il permet au personnage de transférer à une créature volontaire une ou plusieurs utilisations de son pouvoir de renvoi des morts-vivants (ou d'intimidation des morts-vivants, selon le pouvoir dont dispose le prêtre). Le transfert peut durer entre 24 heures et une semaine (ce temps est choisi par le hiérophante au moment du transfert). Pendant cette période, le hiérophante perd les utilisations quotidiennes transférées vers la créature. Le niveau effectif de prêtre de la créature lors d'un renvoi des morts-vivants est égal à celui d'hiérophante, mais elle utilise son propre modificateur de Charisme.

Férissement d'infidèle (Sur). Un hiérophante peut utiliser les sorts d'énergie négative au maximum de leur efficacité contre les créatures ayant un alignement opposé au sien (voir la table ci-dessous). Lorsque le personnage lance un sort dont la description implique une manipulation ou une génération d'énergie négative (comme les sorts de *blessure*, leurs versions de groupe et le sort *mise à mal*) sur une créature de l'alignement opposé, le sort est affecté automatiquement par le don Quintessence des sorts (sans utiliser un emplacement de sort plus élevé ou un temps d'incantation plus long). Les morts-vivants affectés par ce pouvoir regagnent le maximum de points de vie.

Alignement de hiérophante	Alignement opposé
Chaotique bon	Loyal mauvais
Chaotique neutre	Loyal neutre
Chaotique mauvais	Loyal bon
Neutre bon	Neutre mauvais
Neutre	Loyal bon ou chaotique bon ou loyal mauvais ou chaotique mauvais ¹
Neutre mauvais	Neutre bon
Loyal bon	Chaotique mauvais
Loyal neutre	Chaotique neutre
Loyal mauvais	Chaotique bon

¹ Un hiérophante neutre doit choisir l'un de ces alignements en tant qu'alignement opposé et ne peut le changer par la suite.

Maîtrise de l'énergie (Sur). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes ayant des niveaux de prêtre. Le hiérophante cana-
lise l'énergie positive ou négative avec une plus
grande efficacité, ce qui augmente le pouvoir qu'il
exerce sur les morts-vivants. Il bénéficie d'un
bonus de +4 sur ses tests de renvoi des
morts-vivants et sur ses jets d'efficacité de
renvoi des morts-vivants. Ce pouvoir
spécial n'affecte que les morts-vivants,
même si le hiérophante peut renvoyer
d'autres créatures, par exemple grâce à
un pouvoir accordé de domaine.

Portée divine (Sur). Le hiérophante est
capable d'utiliser ses sorts ayant une
portée de contact sur des cibles distantes
de 9 mètres ou moins. Si le sort nécessite
une attaque de contact au corps à
corps, il doit réussir une attaque de
contact à distance. Le pouvoir de portée
divine peut être choisi une deuxième fois, ce
qui augmente sa portée à 18 mètres.

Pouvoir magique. Lorsque le hiérophante choi-
sit ce pouvoir, il peut sacrifier l'un de ses empla-
cements de sort divin pour préparer de façon défi-
nitive l'un de ses sorts en tant que pouvoir magique
utilisable deux fois par jour. Lorsqu'il lance ce sort, le hié-
rophante n'a nul besoin de composantes, autre qu'un éventuel
sacrifice en PX. Néanmoins, si le sort s'accompagne d'une
composante matérielle coûteuse, il doit sacrifier un nombre de PX
égal à dix fois le prix en po de cette composante à chaque utilisation
du pouvoir magique.

Ce pouvoir coûte un emplacement de sort d'un niveau correspon-
dant à celui du sort transformé en pouvoir magique. Le hiérophante
peut choisir de transformer un sort métamagique en pouvoir magique,
mais il doit sacrifier un emplacement du niveau de sort modifié. Il peut
aussi choisir de sacrifier un emplacement de sort de niveau plus élevé que
nécessaire afin de disposer de plus d'utilisations quotidiennes du pouvoir
magique. Sacrifier un emplacement de sort supérieur de 3 niveaux donne
droit à quatre utilisations par jour, et un emplacement de sort supérieur de
6 niveaux permet six utilisations par jour. Par exemple, si un hiérophante
désire pouvoir créer des morts-vivants en toute occasion, il peut trans-
former de façon permanente un emplacement de sort du 9^e niveau
pour bénéficier d'un pouvoir magique d'animation des morts utilisable
six fois par jour.

Si le hiérophante prend plusieurs fois ce pouvoir spécial, il peut choisir le
même sort (ce qui augmente le nombre d'utilisation quotidienne) ou un
autre sort.

Puissance de la nature (Sur). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux hiérophantes
ayant des niveaux de druide. Il permet au personnage de transférer à une créa-
ture volontaire une ou plusieurs de ses aptitudes de classe de druide. Le trans-
fert peut durer entre 24 heures et une semaine (ce temps est choisi par le hié-
rophante au moment du transfert). Pendant cette période, le hiérophante perd les
aptitudes transférées vers la créature. Il peut transférer n'importe quel pouvoir
de druide, à l'exception de la capacité à lancer des sorts et à avoir un compa-
gnon animal.

Le pouvoir de druide de forme animale peut être transféré partiellement ou
complètement. Par exemple, le hiérophante peut transférer une utilisation
quotidienne du pouvoir et conserver les autres pour lui-même. Si le personnage
peut prendre l'apparence d'un animal de taille TC ou TR, le bénéficiaire du trans-
fert le peut également.

À l'instar du sort *transfert de sorts*, le hiérophante doit répondre des
actes de tout bénéficiaire de ce pouvoir devant son dieu.

Puissance magique. Ce pouvoir augmente le niveau de lanceur de
sorts effectif d'hiérophante de +1, mais uniquement pour ce qui
est de déterminer les valeurs variables d'un sort (comme la
portée et les dégâts infligés) et les tests de niveau de

lanceur de sorts. Ce pouvoir
peut être choisi plusieurs
fois, et ses effets sont
cumulatifs.

Soin de la foi (Sur). Un
hiérophante peut utili-
ser ses sorts de guérison à
leur puissance maximale
sur les créatures du même
alignement que lui (ce qui
le comprend lui-même).
Lorsque le personnage
lance un sort de registre
guérison sur une créa-
ture de son alignement, le
sort est affecté automatique-
ment par le don *Quin-
tescence des sorts* (sans
utiliser un emplacement de sort
plus élevé ou un temps d'incanta-
tion plus long).

MAGICIEN ROUGE

Les Magiciens Rouges sont les
maîtres de Thay et cherchent à
étendre leur règne sur l'ensemble
de Faerûn (sur les ROYAUMES
OUBLIÉS). Ils s'attachent à une école
de magie bien plus étroitement que
n'importe quel autre spécialistes,
maîtrisant celle-ci de façon fort précise.

Considérés comme de cruels et maléfiques
tyrans partout sur Toril, quelques-uns choisissent
malgré tout de quitter leur terre natale, d'adopter
une identité secrète et de pratiquer leur magie sans

se soucier de quelque alliance politique ou d'un possible soulèvement d'esclaves.

Tôt dans sa carrière, l'apprenti Magicien Rouge choisit une école de magie de
prédilection et acquiert le don *Tatouage focaliseur* qui le prépare à son entrée
dans cette classe de prestige. Tous les Magiciens Rouges sont des magiciens
spécialisés, et la plupart suivent cette voie à l'exclusion de toute autre.
Cependant, quelques-uns touchent à d'autres formes de connaissances, comme
le combat ou la magie divine. Bien qu'il soit possible à des ensorceleurs ou des
bardes de prendre cette classe de prestige, ils sont alors considérés comme des
parias à Thay et ridiculisés, ce qui fait qu'ils sont extrêmement rares.

Dés de vie : d4.



Un hiérophante

TABLE 6-12 : L'HIÉROPHANTE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+2	Pouvoir spécial
2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir spécial
3	+1	+1	+3	+3	Pouvoir spécial
4	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial
5	+2	+1	+4	+4	Pouvoir spécial

Conditions

Pour devenir Magicien Rouge, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : humain de Thay.

Alignement : autre que bon.

Compétences : degré de maîtrise de **M** en Art de la magie.

Dons : Tatouage focaliseur (voir plus loin), ainsi que trois dons de métamagie ou de création d'objets.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du Magicien Rouge (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Jours*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Magicien Rouge :

Armes et armures. Le Magicien Rouge ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. L'entraînement de Magicien Rouge est principalement tourné vers la magie profane. C'est pourquoi à chaque nouveau niveau de Magicien Rouge, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 3^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

École interdite supplémentaire. En devenant un Magicien Rouge, le personnage se consacre plus encore à son école de prédilection. En échange, le personnage doit renoncer à ses études dans une école supplémentaire. Il doit choisir une nouvelle école interdite, différente de celle ou celles qui lui sont déjà imposées s'il est un magicien spécialiste. Ce choix se fait selon les règles du *Manuel des Jours*. Le personnage ne peut plus apprendre de nouveaux sorts de cette école interdite, mais il peut toujours utiliser ceux qu'il a appris avant de devenir Magicien Rouge et activer les objets à fin d'incantation ou à potentiel magique correspondant aux sorts de cette école qu'il connaît déjà.



Un magicien rouge

Par exemple, Ghorus Toth a pour école de prédilection la Transmutation. Ses écoles interdites sont l'Abjuration et l'Enchantement. En devenant Magicien Rouge, il doit choisir une nouvelle école interdite et prend l'Invocation.

Défense spécialisée. Un Magicien Rouge obtient un bonus sur les jets de sauvegarde contre les sorts appartenant à son école de prédilection. Ce bonus est de +1 au niveau 1, et augmente comme l'indique la Table 6-13.

Puissance magique. Au niveau 2, un Magicien Rouge obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts effectif (qui intervient dans les variables des sorts proportionnelles au niveau et pour les tests de niveau de lanceur de sorts) pour les sorts de son école de prédilection. Ce

bonus augmente avec le niveau, comme l'indique la Table 6-13. Il se cumule avec d'autres aptitudes similaires, comme celle de l'archimage.

Don supplémentaire. Au niveau 5, un Magicien Rouge obtient un don supplémentaire, qui doit être un don de métamagie, un don de création d'objets ou le don Maîtrise des sorts.

Chef de cercle. À partir du niveau 5, un Magicien Rouge peut tenir le rôle de chef de cercle, c'est-à-dire l'élément sur lequel se focalise la puissance de la magie de cercle des Magiciens Rouges (voir ci-dessous).

Inscription de tatouage. Au niveau 7, le Magicien Rouge obtient le pouvoir de réaliser le tatouage des mages de Thay à tout novice qualifié et consentant, leur octroyant ainsi le don Tatouage focaliseur et les initiant dans le cercle.

Chef de grand cercle. Un Magicien Rouge de niveau 10 peut devenir chef d'un grand cercle magique, qui accueille jusqu'à 9 participants (plutôt que 5).

Nouvelles règles associées aux Magiciens Rouges

La classe de prestige de Magicien Rouge a été conçue pour l'ouvrage *Les Royaumes Oubliés* et il utilise plusieurs règles uniques de cet univers. Elles sont présentées ci-dessous pour que vous puissiez comprendre le fonctionnement de cette classe, mais faites particulièrement attention avant de décider si vous désirez les introduire dans une autre campagne que les *ROYAUMES OUBLIÉS*.

Nouveau don : Tatouage focaliseur

Le personnage porte les puissants tatouages magiques d'un Magicien Rouge de Thay.

Condition. Être spécialisé dans une école de magie.

Région. Thay.

Avantage. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts lancés par le personnage et appartenant à son école de prédilection bénéficie d'un bonus de +1. De plus, le personnage obtient aussi un bonus de +1 sur les tests de niveau de lanceur de sorts joués pour vaincre la résistance à la magie d'une créature lorsqu'il lance un sort de cette école.

Spécial. Seuls les personnages possédant ce don peuvent participer à un cercle magique des Magiciens Rouges (voir ci-dessous).

TABLE 6-13 : LE MAGICIEN ROUGE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Défense spécialisée (+1), école interdite supplémentaire	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Puissance magique (+1)	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Défense spécialisée (+2)	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Puissance magique (+2)	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Chef de cercle, don supplémentaire	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Puissance magique (+3)	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Défense spécialisée (+3), inscription de tatouage	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Puissance magique (+4)	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Défense spécialisée (+4)	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Chef de grand cercle, puissance magique (+5)	+1 niveau effectif

La magie de cercle

Certains des sorts les plus puissants et les plus spectaculaires de Faerûn sont lancés sous la forme de la magie de cercle. La magie de cercle consiste à réunir plusieurs personnes pour lancer un sort. Elle permet au joueur de sort principal d'augmenter significativement son niveau de lanceur de sorts et d'obtenir des résultats inaccessibles individuellement aux membres du cercle. Les Magiciens Rouges font un usage fréquent de la magie de cercle, et on raconte que de nombreuses autres formes de magie de cercle existent sur Faerûn.

Contribution. Pour participer à la magie de cercle, il faut posséder le don Tarouage focaliseur (voir ci-dessus).

L'un des jeteurs de sorts, généralement le personnage présent le plus puissant ou le plus expérimenté, se tient au centre du cercle. On l'appelle alors le chef du cercle. Il faut posséder cinq niveaux de la classe de prestige de Magicien Rouge pour être chef de cercle.

Un cercle doit comprendre un minimum de 2 participants en plus du chef de cercle. Dans un cercle normal, jusqu'à cinq personnes peuvent aider le chef de cercle. Cependant, un Magicien Rouge de niveau 10 peut conduire un grand cercle accueillant jusqu'à neuf participants.

Tous les participants à la magie de cercle doivent se tenir à 6 mètres ou moins du chef de cercle, qui pour sa part se tient au milieu.

Pouvoirs des cercles. La première utilité de la magie de cercle est de doter le chef du cercle de toute la force de ses participants. Cela requiert une heure de concentration ininterrompue de la part de l'ensemble des participants et du chef. Chaque participant lance alors un sort préparé de son choix qui est absorbé par le cercle et qui n'a aucun autre effet que de dépenser l'emplacement de sort. Les niveaux de sort dépensés de la sorte deviennent des niveaux de bonus du cercle qui peuvent être utilisés pour accomplir l'un des effets suivants.

- Augmenter de +1 par niveau de bonus dépensé le niveau de lanceur de sorts effectif du chef de cercle, jusqu'à un maximum de 40. Ce bonus intervient dans les variables des sorts proportionnelles au niveau et pour les tests de niveau de lanceur de sorts (comme les tests de dissipation ou les tests joués pour vaincre la résistance à la magie).
- Appliquer l'un des dons de métamagie suivant : Extension d'effet, Quintessence des sorts et Augmentation d'intensité aux sorts préparés par le chef de cercle. Chaque niveau de bonus compte comme un niveau de sort supérieur dans le cadre de l'application d'un don de métamagie, jusqu'à un maximum de 20. Le chef de cercle n'a pas à posséder les dons appliqués à ses sorts pour les utiliser, et le niveau de sort final peut être supérieur à celui auquel il a normalement accès.

Ces effets durent pendant 24 heures ou jusqu'à ce que les sorts soient lancés. Les niveaux en bonus sont répartis comme l'entend le chef de cercle. Par exemple, le Magicien Rouge Hauth Var dirige un cercle au sein duquel quatre participants lancent chacun un sort de niveau 2. Hauth Var dispose de 8 niveaux en bonus. Il décide d'en employer 3 pour appliquer le don

Quintessence des sorts à un cône de froid et cinq autres pour augmenter son niveau de lanceur de sorts de 10 jusqu'à 15. L'effet de quintessence est perdu dès que Hauth Var lance le sort, mais le bonus sur son niveau de lanceur de sorts perdure pendant 24 heures.

Nombre de Magiciens Rouges de haut niveau dirigeant chaque jour des cercles pour tirer partie de la puissance magique de leurs apprentis.

MAÎTRE DES OMBRES

Les maîtres des ombres sont les virtuoses des faux-semblants, opérant en limite de l'ombre et de la lumière. Le mystère et le secret qui les entourent font que personne ne leur fait jamais confiance, mais ils sont également une source d'émerveillement pour tous.

Roublards, bardes et moines font d'excellents maîtres des ombres, mais les guerriers, barbares, rôdeurs et paladins peuvent également trouver des raisons de choisir cette carrière, dont les pouvoirs leur permettent d'obtenir l'effet de surprise. Magiciens, prêtres, ensorceleurs et druides prenant cette

classe de prestige mettent généralement ses aptitudes défensives à profit pour s'enfuir rapidement une fois qu'ils ont lancé leurs sorts. Malgré leur penchant pour les faux-semblants et leur faculté à manipuler les ombres, il y a autant de maîtres des ombres bons que mauvais.

En tant que PNJ, les maîtres des ombres vivent souvent en groupe et ne restent jamais longtemps au même endroit. Certains vivent de leur talent en faisant l'amuseur public. D'autres ne sont ni plus ni moins que des voleurs, mettant leurs capacités à profit pour abuser leurs victimes ou s'introduire chez elles. Une aura de mystère plane sur cette profession, et personne ne sait s'il faut en penser du bien ou du mal.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître des ombres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 10 en Discrétion, degré de maîtrise de 5 en Représentation (danse).

Dons : Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du maître des ombres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Bluff (Cha), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du Manuel des Joueurs.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Un maître des ombres



Illustration de J. Foster

TABLE 6-14 : LE MAÎTRE DES OMBRES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Discrétion totale
2	+1	+3	+0	+0	Esquive instinctive, esquive totale, vision dans le noir
3	+2	+3	+1	+1	Appel du compagnon ombre, ombres illusoires
4	+3	+4	+1	+1	Téléportation par les ombres (6 m)
5	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive, roulé-boulé
6	+4	+5	+2	+2	Téléportation par les ombres (12 m)
7	+5	+5	+2	+2	Esprit fuyant
8	+6	+6	+2	+2	Téléportation par les ombres (24 m)
9	+6	+6	+3	+3	
10	+7	+7	+3	+3	Esquive extraordinaire, téléportation par les ombres (48 m)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître des ombres :

Armes et armures. Le maître des ombres est formé au maniement de l'arbalète (lourde, légère ou de poing), de l'arc court (composite ou non), du bâton, de la dague, des dards, de l'épée courte, du gourdin, de la masse d'armes, de la matraque, de la morgenstern et de la rapière. Il est formé au port de l'armure légère mais pas au maniement des boucliers.

Discretion totale (Sur). Le maître des ombres peut faire appel à sa compétence de Discretion même si on l'observe. Du moment qu'il se trouve à moins de 3 mètres d'une zone d'ombre, il peut se cacher au vu et au su de tout le monde (à noter qu'il ne peut se fondre dans sa propre ombre ; il doit forcément s'agir de celle d'un autre ou d'un objet).

Esquive totale (Ext). Au niveau 2, le maître des ombres acquiert le pouvoir d'esquive totale. Si réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Cette aptitude ne peut être utilisée que si le personnage ne porte aucune armure ou une armure légère.

Vision dans le noir (Sur). Également au niveau 2, le maître des ombres voit dans l'obscurité la plus totale comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *vision dans le noir*.

Esquive instinctive (Ext). Au niveau 2, le maître des ombres peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un maître des ombres possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme le roubleur), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Ombres illusionnaires (Sur). Quand le maître des ombres atteint le niveau 3, il peut créer des illusions à partir des ombres qui l'entourent. Ce pouvoir magique produit un effet similaire au sort *image silencieuse* ; il peut être utilisé une fois par jour.

Appel du compagnon ombre (Sur). Au niveau 3, le personnage peut convoquer un compagnon ombre (l'ombre est un mort-vivant décrit dans le *Manuel des Monstres*). Contrairement aux ombres normales, le compagnon est du même alignement que le personnage et il ne peut créer de rejets. Personne d'autre que ce dernier ne peut le repousser, l'intimider ou le contrôler. Il accompagne fidèlement le maître des ombres, avec qui il peut communiquer intelligiblement. Chaque fois que le personnage gagne trois niveaux de maître des ombres supplémentaires (niveaux 6 et 9), son compagnon ombre gagne +2 DV (et les bonus correspondants aux bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes). Par exemple, le compagnon ombre d'un maître des ombres de niveau 8 aura 7 DV.

Si le compagnon ombre est détruit (ou si le personnage 8 renvoie volontairement), son maître doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). Dans le cas contraire, il perd 200 PX par niveau de maître des ombres. Un jet de sauvegarde réussi réduit de moitié cette perte de points d'expérience, soit 100 PX par niveau de maître des ombres. Le personnage ne peut pas tomber en dessous de 0 PX suite à une telle mésaventure. Un compagnon ombre détruit ou renvoyé ne peut pas être remplacé pendant 30 jours.

Téléportation par les ombres (Sur). Au niveau 4, le maître des ombres acquiert la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Ce pouvoir est toutefois plus limité que le sort, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 6 mètres par jour de cette manière, qu'il peut décomposer en deux sauts (de 3 mètres chacun) s'il le souhaite. Tous les deux niveaux au-delà du niveau 4, la distance qu'il peut parcourir double (12 mètres au niveau 6, 24 mètres au niveau 8 et 48 mètres au niveau 10). Il peut diviser ce total en autant de sauts qu'il le souhaite, mais chaque saut, aussi court soit-il, compte au moins pour 3 mètres et tout saut est arrondi au multiple de 3 mètres supérieur pour ce qui est de déterminer la distance utilisée (par exemple, un maître des ombres de niveau 6 effectuant un saut de 10 mètres ne peut plus se servir de ce pouvoir jusqu'au lendemain).

Roulé-boulé (Ext). À partir du niveau 5, le maître des ombres peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 points de vie ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il

effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qui devaient lui être infligés sont réduits de moitié. Il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir pour tenter cette manœuvre désespérée (s'il est dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA, le roulé-boulé n'est pas possible).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, le maître des ombres ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roubleurs ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roubleur de plus que le personnage n'a de niveaux de maître des ombres.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe (comme barbare ou roubleur), il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de maître des ombres et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roubleur nécessaire pour le prendre en tenaille.

Esprit fuyant (Ext). Ce pouvoir extraordinaire acquis au niveau 7 représente l'aisance avec laquelle le maître des ombres parvient à échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un enchantement et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard. S'il le rate également, il succombe à l'effet du sort.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à l'esquive totale, mais l'agilité du maître des ombres lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une boule de feu ou un souffle de dragon sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il réussit, il l'esquive totalement).

MYSTIFICATEUR PROFANE

Les mystificateurs profanes combinent leurs connaissances de la magie avec un goût prononcé pour les intrigues, les larcins ou tout simplement les mauvais tours. Ils font partie des aventuriers les plus adaptables.

Les membres de cette classe de prestige doivent disposer de la faculté de lancer des sorts et de la possibilité d'effectuer des attaques sournoises. Ce sont donc très souvent des personnages multiclassés, roubleur/magicien ou roubleur/ensorceleurs. Les assassins suivent parfois cette voie, mais seulement s'ils ont par ailleurs les niveaux d'ensorceleur ou de magicien nécessaires.

Les mystificateurs profanes préfèrent assurer leurs arrières lorsqu'ils entreprennent des aventures et privilégient les sorts qui améliorent leur discrétion et leur mobilité. Un ENJ mystificateur profane fait partie de ces gens qu'on bouscule parfois dans les auberges surpeuplées. (Vérifiez le contenu de vos poches !)

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir mystificateur profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : autre que loyal.

Compétences : degré de maîtrise de 7 en Décryptage, degré de maîtrise de 7 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 7 en Évasion, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères).

Sorts : faculté de lancer *manipulation à distance* et au moins un sort profane de 3^e niveau (ou plus).

Spécial : attaque sournoise (+2d6 ou plus).

Compétences de classe

Les compétences du mystificateur profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discretion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue (aucune), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mystificateur profane :

Armes et armures. Le mystificateur profane ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de mystificateur profane, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 3^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.



Un mystificateur profane

Prestidigitation à distance. Grâce à ses talents uniques en la matière, un mystificateur profane peut employer les compétences suivantes à distance, et ce jusqu'à 9 mètres au maximum : Crochetage, Désamorçage/sabotage et Escamotage. Exécuter ses actions de loin augmente le DD habituel du test de compétence de +5 et interdit de faire 10. Un objet ne peut être manipulé que s'il pèse 2,5 kg ou moins.

Le mystificateur profane peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour au niveau 1, et obtient une utilisation supplémentaire tous les quatre niveaux

supplémentaires (deux fois au niveau 5 et trois fois au niveau 9). Chaque utilisation du pouvoir ne permet qu'un test de compétence, et le personnage doit posséder un degré de maîtrise de 1 ou plus dans une compétence pour l'utiliser à distance.

Attaque sournoise. Cette aptitude, obtenue au niveau 2, est en tout point similaire à celle du roublard du même nom. Les dégâts supplémentaires augmentent de +1d6 tous les niveaux pairs (niveaux 4, 6 et 8). Si le mystificateur profane bénéficie également de l'attaque sournoise par le biais d'une autre classe (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Attaque imprévisible. À partir du niveau 3 et une fois par jour, le mystificateur profane peut faire de n'importe laquelle de ses attaques au corps à corps ou à distance une attaque sournoise. Dans le cas d'une attaque à distance, la cible doit se trouver à 9 mètres ou moins. La cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, mais uniquement contre cette attaque. Ce pouvoir peut être utilisé contre n'importe quelle créature, mais celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne subissent pas les dégâts supplémentaires (bien qu'elles perdent tout de même leur bonus de Dextérité à la CA).

Un mystificateur profane de niveau 7 peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour.

PROTECTEUR NAIN

Le protecteur nain a prêté serment de protéger sa race, le mode de vie nain, un aristocrate nain ou un dieu des nains. Comme son nom l'indique, c'est un combattant particulièrement doué pour la défense. Une rangée de protecteurs nains constitue une bien meilleure barrière qu'un mur de 3 mètres d'épaisseur (et elle est autrement plus dangereuse !).

La plupart des protecteurs nains sont des guerriers, des paladins, des rôdeurs ou des prêtres, même si anciens barbares, ensorceleurs, magiciens et druides peuvent tirer parti des aptitudes défensives de cette classe de prestige. Généralement, roublards, bardes et moines font trop appel à leur mobilité pour que cette classe leur soit vraiment utile.

En tant que PNJ, les protecteurs nains sont souvent soldats dans une citadelle naine. Leurs unités d'élite sont tenues à l'écart du reste des troupes. Il arrive qu'un protecteur nain parte en mission seul, mais il est si avare de paroles qu'il est souvent bien difficile d'apprendre quel est le but de sa quête.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir protecteur nain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- Race : nain.
- Alignement : loyal.
- Bonus de base à l'attaque : +7.
- Dons : Endurance, Esquive, Robustesse.

Compétences de classe

Les compétences du protecteur nain (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et

TABLE 6-15 : LE MYSTIFICATEUR PROFANE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+2	+0	+2
2	+1	+3	+0	+3
3	+1	+3	+1	+3
4	+2	+4	+1	+4
5	+2	+4	+1	+4
6	+3	+5	+2	+5
7	+3	+5	+2	+5
8	+4	+6	+2	+6
9	+4	+6	+3	+6
10	+5	+7	+3	+7

Spécial	Sorts
Prestidigitation à distance (1/jour)	+1 niveau effectif
Attaque sournoise (+1d6)	+1 niveau effectif
Attaque imprévisible (1/jour)	+1 niveau effectif
Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
Prestidigitation à distance (2/jour)	+1 niveau effectif
Attaque sournoise (+3d6)	+1 niveau effectif
Attaque imprévisible (2/jour)	+1 niveau effectif
Attaque sournoise (+4d6)	+1 niveau effectif
Prestidigitation à distance (3/jour)	+1 niveau effectif
Attaque sournoise (+5d6)	+1 niveau effectif

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de protecteur nain :

Armes et armures. Le protecteur nain est formé au maniement de toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que les boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Bonus à la CA. Le protecteur nain bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA au niveau, qui augmente de +1 tous les 3 niveaux (+2 au niveau 4, +3 au niveau 7 et +4 au niveau 10).

Position défensive. En cas de besoin, le protecteur nain peut devenir une véritable citadelle vivante. Ce pouvoir lui permet de s'ancrer au sol pour gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il acquiert un bonus de +2 en Force, un bonus de +4 en Constitution, un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde et un bonus d'esquive de +4 à la CA.

Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent dès que la valeur de Constitution du protecteur nain retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences telles que Déplacement silencieux ou Saut. Il peut garder sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le protecteur nain a le souffle coupé et subit un malus de -2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position qu'un nombre de fois déterminé par son niveau (voir la Table 6-16 : le protecteur nain). Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action (par exemple, il ne peut pas le faire pour bénéficier de l'apport de points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure ; pour que les points de vie additionnels soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

Un protecteur nain



Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le protecteur nain peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un protecteur nain possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme le roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 4, le protecteur nain acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus passent à +2 au niveau 8. Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 6, la robustesse du protecteur nain lui permet de ne tenir aucun compte d'une partie des dégâts qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage reçoit un coup, les dégâts qu'il subit sont diminués de 3 points. Au niveau 10, cette réduction des dégâts passe à 6/. Ce pouvoir peut annuler une attaque (en faisant tomber les dégâts à 0), mais pas rendre des points de vie au personnage (même sur un résultat négatif).

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 6, le protecteur nain ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveau de protecteur nain.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de protecteur nain et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Défense mobile (Ext). À partir du niveau 8, le protecteur nain peut ajuster sa position alors qu'il tient une posture défensive. Il peut alors effectuer un pas de placement de 1,50 mètre chaque round sans perdre les avantages de la posture défensive.

TABLE 6-16 : LE PROTECTEUR NAIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus à la CA	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	+1	Position défensive (1/jour)
2	+2	+0	+3	+3	+1	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+3	+1	Position défensive (2/jour)
4	+4	+1	+4	+4	+2	Sens des pièges (+1)
5	+5	+1	+4	+4	+2	Position défensive (3/jour)
6	+6	+2	+5	+5	+2	Esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (3/-)
7	+7	+2	+5	+5	+3	Position défensive (4/jour)
8	+8	+2	+6	+6	+3	Défense mobile, sens des pièges (+2)
9	+9	+3	+6	+6	+3	Position défensive (5/jour)
10	+10	+3	+7	+7	+4	Réduction des dégâts (6/-)

THAUMATURGE

Le thaumaturge utilise la magie divine pour appeler depuis d'autres plans d'existence des créatures qu'il lie à son service. Les thaumaturges d'alignement mauvais conspirent avec les démons et les diables pour obtenir plus de pouvoirs sur le plan Matériel, tandis que les thaumaturges d'alignement bon envoient de puissants anges ou éladrins accomplir des quêtes sacrées.

Pendant les batailles, le thaumaturge convoque des créatures des plans extérieurs pour combattre à sa place. Ces créatures disparaissent dès la fin du combat, mais il est aussi capable d'établir un accord à long terme avec des créatures plus puissantes. L'allié d'outreplan d'un thaumaturge est entièrement dévoué à sa cause (ou à celle d'un dieu, si le thaumaturge en vénère un).

Presque tous les thaumaturges sont d'anciens prêtres, puisque le premier pas sur la voie de la thaumaturgie est de passer un pacte avec une créature des plans extérieurs à l'aide d'un sort d'allié d'outreplan. Mais les aptitudes du thaumaturge peuvent être utiles aux pratiquants de la magie profane, et cette classe de prestige attire quelques personnages multiclassés, surtout des prêtres/magiciens et plus rarement des prêtres/ensorceleurs.

Le thaumaturge est parfaitement conscient que son talent hors pair pour l'invocation n'est qu'un outil au service d'une philosophie ou de son dieu, et il poursuit de nombreuses quêtes dans ce sens, utilisant ses pouvoirs pour assembler en un instant une force de frappe constituée de créatures appelées ou convoquées.

Dès de vie : 14.

Conditions

Pour devenir thaumaturge, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- Dons : École renforcée (Invocation).
- Sorts : faculté de lancer *allié d'outreplan*.

Compétences de classe

Les compétences du thaumaturge (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Langue (aucune), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de thaumaturge :

Armes et armures. Le thaumaturge ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de thaumaturge, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Science de l'appel d'allié. Le thaumaturge est habile à convaincre les créatures des autres plans de le servir. Lorsque le personnage lance le sort *allié d'outreplan* (ainsi que *allié majeur d'outreplan* ou *allié suprême d'outreplan*), il effectue un test de Diplomatie pour convaincre la créature de l'aider à un prix réduit. Si le résultat du test de Diplomatie du thaumaturge est suffisant pour amener la créature à une attitude serviable (Voir Influencer l'attitude des PNJ, dans le *Manuel des Monstres*), elle acceptera une réduction de 50% de ses prétentions habituelles, à condition toutefois que l'acte proposé n'aille pas contre sa nature. Par exemple, un thaumaturge de niveau 1 négociant avec un *allié d'outreplan* initialement amical qui obtient un résultat de 15 sur son test de Diplomatie peut convaincre une créature de 6 DV d'accomplir une tâche durant 7 heures pour seulement 1 500 po par heure (au lieu des 3 000 po d'usage pour une créature de 6 DV).

L'aptitude de science de l'appel d'allié n'est utilisable que si le thaumaturge et la créature qu'il invoque ont au moins une composante d'alignement en commun. Un thaumaturge ne peut avoir qu'un *allié de ce type* à la fois, mais il lui est possible de négocier d'autres *alliés* au prix normal.

Amélioration des créatures convoquées. Au niveau 2, le thaumaturge obtient le don *Amélioration des créatures convoquées* (voir page 89 du *Manuel des Joueurs*).

Convocation à durée étendue. À partir du niveau 3, les sorts de la branche de convocation lancés par le thaumaturge voient leur durée doublée, comme s'il leur avait appliqué le don *Extension de durée* (bien que le niveau de ces sorts ne change pas). Cet effet est cumulable avec celui du don *Extension de durée* (qui pour sa part modifie bien le niveau du sort).

Invocation prévoyante. Un thaumaturge de niveau 4 peut préparer un sort de convocation ou d'appel à l'avance de façon à ce qu'il se déclenche lors d'un événement particulier. La procédure est la même que pour le sort *prévoyance* et le personnage doit lancer le sort de convocation ou d'appel à l'avance. Le sort prend effet dès que les conditions prédéfinies sont remplies. Par exemple, un thaumaturge peut utiliser son pouvoir d'invocation prévoyante pour qu'un diable barbelé soit convoqué la prochaine fois qu'il est attaqué, ou qu'un éladrin ghaele soit appelé en tant que messager si le roi tombe malade.

Les conditions déclenchant l'invocation doivent être claires, mais elles peuvent être générales. Si des conditions complexes ou embrouillées sont utilisées, l'invocation prévoyante a une chance de rater lorsqu'elle est déclenchée. Le déclenchement de l'invocation est uniquement dépendant des conditions définies, et le thaumaturge n'a plus aucun choix en la matière (mais on peut mettre un terme à la plupart des invocations).

Un thaumaturge ne peut avoir qu'une invocation prévoyante active à la fois.

Compagnon d'arme planaire. Un thaumaturge de niveau 5 peut utiliser l'un des sorts d'*allié naturel* pour appeler une créature afin qu'elle le serve comme un compagnon d'armes. La créature sert loyalement le personnage tant qu'il sert une cause importante pour elle. Par exemple, un thaumaturge de



Illustration de J. Foster

CHAPITRE 6 : LES PERSONNAGES

TABLE 6-17 : LE THAUMATURGE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Science de l'appel d'allié	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Amélioration des créatures convoquées	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Convocation à durée étendue	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Invocation prévoyante	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Compagnon d'arme planaire	+1 niveau effectif

niveau 5 pourrait lancer *allié majeur d'outreplan* pour appeler un *eladrin bralani* et en faire un compagnon d'armes. Tant que ce thaumaturge entreprend des quêtes et des missions visant à affaiblir le Mal et renforcer le Bien, l'*eladrin* le servira loyalement. Pour appeler un compagnon d'arme planaire, le thaumaturge doit lancer le sort adapté et payer le coût en PX normalement. Il faut une offrande de 1 000 po x les DV de la créature pour la convaincre de servir comme compagnon d'armes planaire et l'aptitude de science de l'appel d'allié ne permet pas de réduire ce coût. Le compagnon d'arme planaire ne peut avoir

plus de dés de vie que le thaumaturge et son NGE ne doit pas dépasser le niveau global du personnage - 2. Un *eladrin bralani* a un NGE de 11 (6 dés de vie + 5 ajustements de niveaux), et il peut donc servir de compagnon d'armes planaire à un prêtre 8/thaumaturge 5 (niveau global de 13).

Un thaumaturge ne peut avoir qu'un compagnon d'armes planaire à la fois, mais il peut continuer à passer des accords avec d'autres créatures appelées normalement. Un compagnon d'armes planaire peut remplacer un compagnon d'arme ordinaire, si le personnage en possède un grâce au don Prestige (voir page 106).

THÉURGE MYSTIQUE

Les théurges mystiques brouillent la frontière entre magie divine et profane, tirant autant leur pouvoir de la puissance divine que d'ouvrages occultes. Contrairement à la majorité des jeteurs de sorts qui doivent choisir un chemin et s'y tenir, les théurges mystiques parcourent deux voies simultanément, maîtrisant aussi bien les sorts des prêtres que ceux des magiciens.

Les théurges mystiques ont à leur disposition un répertoire de sorts sans pareil. Avec de l'expérience, ils peuvent lancer quasiment tous les sorts du *Manuel des Joueurs*. Bien que les théurges mystiques ne bénéficient pas de la progression ininterrompue des magiciens, des ensorceleurs ou des prêtres, ils compensent cette perte par une grande polyvalence. Ils sont souvent obsédés par les connaissances magiques, voyageant jusqu'à l'extrémité de la terre pour apprendre un nouveau secret profane ou une inspiration divine.

Puisque les théurges mystiques sont des pratiquants de la magie divine et profane, les membres de cette classe sont toujours multiclassés. Les prêtres/ensorceleurs et les prêtres/magiciens sont les plus nombreux parmi eux, et si on croise parfois des druides/ensorceleurs, il n'y a quasiment aucun druide/magicien.

Les théurges mystiques sont fascinés par la magie sous toutes les formes qu'elle peut prendre. Ils sont toujours à la recherche d'un objet magique puissant et des sorts profanes inédits. Les théurges mystiques qui vénèrent un dieu mettent leur maîtrise de la magie au service de ses ambitions.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir théurge mystique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères) et degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 2^e niveau et des sorts divins de 2^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du théurge mystique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Profession (Sag) et Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de théurge mystique :

Armes et armures. Le théurge mystique ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de théurge mystique, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts, ainsi qu'un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts (dans les deux cas, s'il possède plusieurs classes satisfaisant à une condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Par exemple, un prêtre 3/magicien 3 qui prend un niveau de théurge mystique lance des sorts comme un prêtre de niveau 4 et un magicien de



Un théurge mystique

TABLE 6-18 : LE THÉURGE MYSTIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+1	+1	+1	+3
4	+2	+1	+1	+4
5	+2	+1	+1	+4
6	+3	+2	+2	+5
7	+3	+2	+2	+5
8	+4	+2	+2	+6
9	+4	+3	+3	+6
10	+5	+3	+3	+7

niveau 4. Cependant, il renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 3 et son éventuel familier conserve les mêmes pouvoirs que celui d'un maître de niveau 3.

CONCEVOIR SES PROPRES CLASSES DE PRESTIGE

Les meilleures des classes de prestige sont sans doute celles qu'un MD crée spécifiquement pour sa propre campagne. Les classes de prestige peuvent ainsi être associées à une organisation ou une culture de l'univers de campagne. Par exemple, si les aventuriers participent à un conflit contre une citadelle maléfique appelée la tour sombre, alors une classe de prestige des mages de la tour sombre est un bon moyen de créer des adversaires possédant des capacités inattendues et un certain panache.

Les classes de prestige peuvent remplir d'autres rôles. Elles peuvent servir à illustrer les forces de certaines races (comme l'archer-mage ou le protecteur nain). Elles peuvent aussi transformer le personnage radicalement (comme le disciple draconien). Elles peuvent renforcer le rôle d'un type de personnage dans le groupe (archimage) ou développer d'autres aspects (gardien du savoir). Elles peuvent dénoter une spécialisation extrême (comme le thaumaturge) ou une combinaison étonnante (comme le champion occultiste). Enfin, certaines classes de prestige remplissent des rôles traditionnels de la littérature fantastique (comme l'assassin) ou d'univers particuliers (comme les Magiciens Rouges pour les Royaumes Oubliés).

Lorsque vous concevez une classe de prestige, déterminez les conditions de telle façon qu'un personnage ne puisse y avoir accès avant le niveau 5. Une liste de dons, un degré de maîtrise dans une compétence ou un bonus de base à l'attaque font de bonnes conditions. On peut y ajouter des conditions spéciales, comme « doit avoir été enterré vivant et avoir survécu » ou « doit avoir bu l'eau du calice d'argent au sommet du Grand glacier ». Évitez de créer une classe de prestige exigeant un niveau dans une classe particulière ou le résultat d'un tirage aléatoire (comme les valeurs de caractéristique ou le total des points de vie).

Les classes de prestige que vous créez doivent idéalement être les plus adaptées possibles à votre monde. Elles n'ont pas à s'adapter à toutes les campagnes jouées sur terre. Qui feront les personnages les plus mémorables : les « guerriers sacrés » ou les « marcheurs de l'aube péloriens » ?

ENTRAÎNEMENT

Le *Manuel des Jumeurs* part du principe que les personnages ont accès à tout ce dont ils ont besoin pour gagner des niveaux : bibliothèques où chercher de nouveaux sorts, mentors les aidant à se former et lieux d'entraînement. La recherche et l'entraînement ne font pas partie des règles de base, lesquelles considèrent qu'il s'agit là d'un aspect secondaire de la vie d'aventurier. Si vous le souhaitez, vous pouvez leur accorder davantage d'importance, mais ce n'est nullement obligatoire.

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES ET DES DONS

Le *Manuel des Jumeurs* explique que les personnages acquièrent de nouveaux dons et compétences au fil des niveaux. Toutefois, dans le cadre de votre campagne, vous pouvez décider que les personnages ne peuvent pas choisir les dons ou compétences qu'ils n'ont pas pu apprendre. Par exemple, un aventurier vivant dans le désert ne peut apprendre à nager, sauf s'il passe du temps dans

Sorts

+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine
+1 niveau effectif de magie profane/+1 niveau effectif de magie divine

une oasis. Vous pouvez même décider que les personnages ne peuvent pas améliorer leurs compétences existantes sans entraînement.

Si l'on pousse cette logique plus loin, tout aventurier désirant acquérir un nouveau don ou une nouvelle compétence doit trouver un mentor ou un professeur. Pour reprendre l'exemple, le personnage désirant apprendre à nager doit séjourner dans une oasis et trouver quelqu'un qui puisse lui prodiguer l'enseignement nécessaire (et qui veuille bien le faire). De même, un personnage ne pourra apprendre le don Enchaînement sans un maître d'armes et de nombreuses séances d'entraînement. Le maître d'armes (ou professeur, etc.) peut être un autre personnage (ce qui encourage la coopération entre les membres du groupe) ou un PNJ. Dans ce dernier cas, le personnage peut espérer bénéficier d'un enseignement gratuit si le PNJ est un ami, sinon les professeurs (que l'on ne trouve généralement que dans les grandes villes) se font payer.

Coût de l'entraînement. 50 po par semaine pour un professeur agréé (comprend les dépenses annexes).

Temps d'entraînement nécessaire. Une semaine par point de degré de maîtrise gagné (pour une compétence), ou deux semaines pour un don. Un personnage peut travailler deux dons et/ou compétences en même temps, mais il doit acquitter le coût indiqué pour chaque.

Un même professeur ne peut fournir des cours pour plus d'une discipline que les compétences et dons en question sont suffisamment proches. Par exemple, un professeur peut apprendre les dons Attaque au galop et Tir monté, puisque ces dons sont liés (ils ont même des conditions équivalentes). De même, un seul professeur pourra fournir des cours de Diplomatie et d'Intimidation, puisque ce sont des compétences associées au Charisme et permettant d'effectuer le même type d'action (pousser quelqu'un à faire quelque chose). Il est beaucoup moins probable de trouver un mentor pour le Crochetage et l'Équitation, car bien que ce soient deux compétences associées à la Dextérité, elles couvrent des activités distinctes (une manipulation fine pour la première et le contrôle d'une monture au combat pour la seconde). Il sera encore moins fréquent de tomber sur un professeur capable d'enseigner Création d'anneaux magiques et Succession d'enchaînement, ces deux dons étant si éloignés dans leur forme et leur application qu'il est quasiment impossible de trouver un personnage les possédant tous les deux.

Si vous le permettez (et quitte à ce que le réalisme en souffre quelque peu), les aventuriers peuvent éventuellement s'entraîner à l'avance. Par exemple, sachant que son personnage gagnera un nouveau don au niveau 3, un joueur dont le personnage est niveau 2 peut le faire s'entraîner sans attendre car l'occasion lui en est offerte, ou pour ne pas perdre de temps par la suite.

Distinction entre dons et compétences. Dans ce contexte, vous n'êtes pas obligé de mettre les compétences et les dons sur un pied d'égalité. Vous pouvez par exemple limiter l'entraînement aux compétences, en partant du principe que les dons sont des aptitudes que les personnages acquièrent à l'usage, en cours d'aventure. À l'inverse, vous pouvez conditionner l'obtention des dons et pas des compétences, en arguant du fait que les dons sont tellement plus importants que les compétences qu'ils nécessitent un bien plus gros investissement de la part des personnages en termes de temps et d'efforts.

APPRENTISSAGE DES NOUVEAUX SORTS

Les jeteurs de sorts utilisant la magie divine acquièrent automatiquement de nouveaux sorts dès qu'ils atteignent le niveau nécessaire pour les lancer. Leur divinité, ou la puissance qu'ils révèrent, s'occupe de tout, et personne ne risque de voir un rôdeur fureter dans une bibliothèque à la recherche de nouveaux sorts.

Mais les jeteurs de sorts profanes n'ont pas la tâche aussi facile. Les magiciens doivent apprendre de nouveaux sorts et les intégrer à leur grimoire profane, comme indiqué page 178 du *Manuel des Joueurs*.

Si vous exigez des magiciens qu'ils effectuent des recherches pour acquérir ces nouveaux sorts, considérez que cela leur prend un jour par sort (aucun jet de dé n'est nécessaire pour les incantations apprises en gagnant un niveau) et leur coûte deux fois plus que s'ils payaient un PNJ pour jeter le même sort (voir *Sorts lancés par des PNJ*, page 107).

Deux personnages magiciens peuvent tout à fait s'échanger leurs sorts.

Selon les règles de base, bardes et ensorceleurs n'ont pas besoin de se plonger dans de vieux tomes pour gagner de nouveaux sorts ; ils les obtiennent automatiquement chaque fois qu'ils gagnent un niveau. Si vous le souhaitez, vous pouvez toutefois décider que les ensorceleurs doivent contacter une entité surnaturelle (pouvant aller du lammasu au démon) pour obtenir leurs nouveaux sorts. Généralement, les créatures de ce type se font payer en services. Elles acceptent de dispenser leur enseignement aux ensorceleurs en échange de l'assistance de ces derniers (ce qui peut être un excellent moyen d'envoyer les personnages en aventure). C'est vous et vous seul qui incarnez l'entité choisie, et vous êtes libre d'exiger les services de votre choix. Voici quelques exemples :

- Un lammasu n'accepte de passer un accord qu'avec un ensorceleur d'alignement bon. Tous les deux niveaux, en échange des sorts qu'il reçoit, le personnage doit corriger une injustice ou accomplir un acte de charité (libérer un prêtre bon jeté en prison, faire bâtir un abri pour les mendiants, détruire un temple maléfique, etc.).
- Un dragon ne tolère qu'un ensorceleur du même alignement que lui. En échange des sorts, il exige d'être payé en objets magiques ou en services. Un objet magique doit être d'une valeur au moins deux fois supérieure au montant exigé par un PNJ jetant le sort appris par l'ensorceleur (voir *Sorts lancés par des PNJ*, page 107). Si c'est un service, le personnage doit le rendre au dragon tous les deux niveaux (en règle générale). Quelques exemples de services possibles : récupérer un certain objet et le ramener au dragon, éliminer une créature qui gêne le dragon ou aller espionner l'un de ses ennemis et revenir faire un rapport détaillé.

Les bardes gagnent des sorts en apprenant de nouvelles chansons. Vous pouvez appliquer les règles proposées ci-dessus pour les magiciens et leurs recherches en bibliothèque, si ce n'est que les bardes élargissent leur répertoire au contact d'un confrère. Vous pouvez également décider que les bardes doivent passer du temps (et dépenser de l'argent) à parcourir les campagnes pour apprendre de nouvelles chansons et rumeurs.

Recherche des sorts originaux

Si vous permettez aux personnages de créer leurs propres sorts, vous pouvez vous inspirer de la procédure décrite ci-dessous pour ce faire.

Tous les lanceurs de sorts peuvent créer de nouveaux sorts. Pour le faire, ils doivent avoir accès à une importante bibliothèque, qui a de fortes chances de se trouver dans une grande ville ou une capitale. Les recherches prennent une semaine par niveau du sort et coûtent 1 000 po par semaine. Les frais se décomposent comme suit : somme versée au propriétaire de la bibliothèque (ou à l'organisme qui la possède), honoraires payés aux éventuels consultants, ingrédients nécessaires aux expériences et frais annexes. Au terme de la durée indiquée, le personnage doit réussir un test d'Art de la magie (DD 10 + niveau du sort) afin que ses recherches soient couronnées de succès (à condition que le sort soit viable ; voir ci-dessous). En cas d'échec, le personnage n'a plus qu'à recommencer et à repayer le prix nécessaire.

Un sort est viable à partir du moment où vous acceptez de l'intégrer à votre campagne. Ne donnez pas votre avis au joueur avant que son personnage ne lance ses recherches (puisque ces dernières ont justement pour but de déterminer si le sort souhaité est viable). Vous êtes libre de discuter avec le joueur avant ses recherches et de lui indiquer les paramètres qui vous permettraient d'accepter le sort.

Les recherches effectuées pour mettre au point de nouveaux sorts viennent en plus de celles qui accompagnent l'acquisition de sorts normale (bien sûr, si vous décidez de faire jouer cette dernière).

N'oubliez pas toutefois que bardes et ensorceleurs sont sévèrement limités quant au nombre de sorts qu'ils peuvent connaître ; rien ne peut leur permettre de dépasser la limite indiquée, même s'ils décident d'inventer de nouveaux sorts.

ACQUISITION DES POUVOIRS ET APTITUDES DE CLASSE

Vous pouvez également obliger les personnages à se plier à un entraînement spécifique chaque fois que leur niveau leur permet de gagner une nouvelle aptitude ou un nouveau pouvoir. Cet entraînement prend une semaine tous les deux niveaux, en arrondissant à la semaine supérieure. Le personnage doit s'entraîner avec un individu de la même classe que lui et d'un niveau supérieur ; il lui en coûte 1 000 po par semaine. Si le personnage ne trouve pas de mentor, le coût hebdomadaire reste identique, mais le temps requis est doublé. Les frais se décomposent en honoraires payés aux éventuels consultants, ingrédients nécessaires aux expériences et frais annexes. Sans entraînement, le personnage ne peut pas acquérir ses nouveaux points de vie, aptitudes de classe, bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde, sorts quotidiens, points de compétence, etc.

TEMPS DE REPOS

Si vous ne souhaitez pas perdre de temps à faire jouer les périodes de recherches magiques ou d'entraînement, considérez simplement que chaque fois qu'un personnage gagne un niveau, il doit passer un jour par niveau (ou 1d4 jours) au repos. Pendant cette période, il doit s'entraîner, se concentrer ou simplement se détendre et ne peut pas lancer de sorts, partir en aventure ou autre.

POINTS DE VIE FIXES

Si vous décidez d'utiliser cette option, un joueur peut, au lieu de tirer ses nouveaux points de vie à chaque niveau, gagner automatiquement la moyenne de son dé de vie (voir la table ci-dessous). Le modificateur de Constitution s'applique normalement. Cette méthode avantage les personnages, qui ont plus à souffrir d'un résultat calamiteux sur les dés de vie qu'ils ne tirent parti d'un total élevé.

	Enorceleur, magicien	Barde, roublard	Druide, moine, prêtre, rôdeur	Guerrier, paladin	Barbare
Dés de vie	d4	d6	d8	d10	d12
Points de vie aux niveaux pairs (2, 4, ...)	2	3	4	5	6
Points de vie aux niveaux impairs (3, 5, ...)	3	4	5	6	7

CRÉATION DE PERSONNAGES AU-DELÀ DU NIVEAU 1

Il est parfois nécessaire de créer des personnages qui ne soient pas débutants. Peut-être venez-vous d'acheter une aventure intéressante et vos joueurs n'ont pas de personnages du niveau correspondant, ou encore vous avez envie de commencer votre campagne au niveau 5. Quoi qu'il en soit, créer des personnages non débutants n'a rien de compliqué et beaucoup de joueurs trouvent cela amusant.

Si vous demandez à vos joueurs de créer des aventuriers d'un niveau autre que 1, attribuez-leur un total de points d'expérience. Cela vaut mieux que de leur fixer un niveau, des fois que certains souhaitent se multiclasser (auquel cas la multiplication des classes pourrait leur faire perdre des points d'expérience, et éventuellement un niveau par rapport aux autres). Chaque joueur doit ensuite suivre la démarche suivante :

1. Déterminer normalement les valeurs de caractéristiques.
2. Choisir la race et la classe. Si le personnage est multiclassé, décider quels sont ses niveaux dans chaque classe, et dans quel ordre il les a gagnés (cette information est vitale pour l'étape 3).
3. Déterminer les avantages liés au niveau. C'est-à-dire les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, les sorts, les aptitudes de classe, les dons et les points de vie (le maximum au niveau 1, après quoi on jette normalement le type de dé indiqué). Si le personnage est de niveau 4 ou plus, il gagne un ou plusieurs points de caractéristique, à répartir comme il l'entend (voir la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*). Si la valeur d'intelligence est modifiée de la sorte, il est important de le noter, car cela peut donner davantage de points de compétence au

personnage, mais seulement à partir du niveau où la caractéristique a été suffisamment améliorée (ce gain n'est pas rétroactif).

4. **Déterminer les compétences.** Le meilleur moyen de procéder est de suivre la progression en niveaux : dépensez d'abord les points de début de carrière, puis ceux gagnés au niveau 2, et ainsi de suite. Cela permet de prendre en compte un éventuel multiclassage ou changement du modificateur d'Intelligence (voir ci-dessus). Si le personnage est monoclassé et si ses points de caractéristique ne servent pas à augmenter sa valeur d'Intelligence, vous pouvez acquérir toutes ses compétences d'un coup. Souvenez-vous que le degré de maîtrise maximal est égal à (niveau + 3) pour les compétences de classe, et à (niveau + 3) + 2 pour les autres.

5. **Équiper le personnage.** Quand on crée un aventurier de niveau 1, cela revient à acheter de l'équipement normal. Mais, à plus haut niveau, le joueur doit également décider quels objets magiques son personnage a acquis. Consultez le Chapitre 7 : les objets magiques, où tous sont rassemblés par tables mentionnant leur prix de vente. La Table 5-1 : possessions matérielles des personnages selon le niveau page 135 indique la valeur totale de l'équipement du personnage à un niveau donné. Ce total inclut l'équipement normal (détaillé dans le Chapitre 7 du *Manuel des Jumeurs*), mais à haut niveau, l'équipement d'un aventurier est principalement constitué d'objets magiques. La section suivante, Restriction concernant les objets magiques, contient quelques conseils sur les objets magiques qu'un personnage peut obtenir grâce à cette richesse. Notez que cette règle s'applique uniquement aux personnages des Jumeurs. Pour déterminer la valeur de l'équipement d'un PNJ, consultez la Table 4-23, page 127.

6. **Derniers détails.** Un paladin a besoin d'un destrier, un druide ou un rôdeur expérimenté est suivi par un compagnon animal, un magicien peut avoir un familier, le personnage appartient peut-être à une guilde, à moins qu'il n'ait un compagnon d'armes, etc.

Restriction concernant les objets magiques

Vous êtes libre d'imposer toutes les restrictions que vous souhaitez pour ce qui est des objets magiques que choisissent les joueurs. Vous pouvez bien évidemment accepter ou refuser chaque objet au cas par cas, mais il est plus aisé de fixer une valeur limite pour chaque objet. Par exemple, même si un personnage de niveau 8 peut dépenser 27 000 po, vous pouvez l'empêcher d'acheter les objets valant plus de 5 000 po. C'est un excellent moyen d'éviter les situations ridicules, comme par exemple un guerrier de niveau 8 sans armure pour avoir englouti toute sa fortune (ou presque) dans l'achat d'une épée des neuf vies.

Vous pouvez également limiter les objets magiques par degré de puissance (faibles, intermédiaires ou puissants). Par exemple, un personnage de niveau 3 a droit à 700 po d'équipement, mais vous pouvez le cantonner aux objets de faible puissance (qui pourraient être obtenus par un jet sous la colonne « faible » des tables aléatoires du Chapitre 7).

Objets magiques créés par les personnages. Un personnage lanceur de sorts peut dépenser autant de po (et de PX) qu'il le souhaite pour fabriquer des objets magiques, pour peu qu'il ait les dons requis et qu'il satisfasse aux conditions nécessaires.

Objets magiques à charges. Un joueur peut choisir un objet partiellement chargé comme équipement initial. La valeur de l'objet est alors proportionnelle au nombre de charges restantes par rapport à un objet nouvellement créé. Par exemple une baguette ne contenant plus que 25 charges est qu'à moitié chargée et son coût est divisé par deux.

Objets à usage limité. Dans le cadre d'une séance unique dans un donjon aléatoire, les objets à usage unique voient leur prix multiplié par 5. Les objets à charges ont cinq fois moins de charges. Pour une aventure isolée, conserver ses objets à usage unique ou à charges est beaucoup moins important, et ils sont donc bien plus intéressants que dans le cadre d'une campagne régulière.

En effet, pour un donjon isolé, un objet à usage unique est quasiment équivalent à un objet limité à une utilisation par jour, puisqu'on ne pourra de toutes façons ne l'utiliser qu'une fois. Cette règle du « facteur 5 » est destinée à équilibrer les objets à usage unique ou à charge afin qu'ils ne dominent pas les donjons aléatoires.

Lorsqu'on amène un personnage existant depuis une campagne vers un donjon isolé, il faut remplacer les objets à usage unique par d'autres objets du même type, mais au prix multiplié par 5. De même, le nombre de charges de leurs objets à charge est divisé par 5.

COMPAGNONS D'ARMES HORS NORME

Si le MD le permet, le personnage peut rechercher un compagnon d'armes qui ne fasse pas partie des races classiques. Pour ce qui est des créatures pouvant avoir une classe, comme les hommes-lézards, calculez leur niveau en fonction des règles destinées à les jouer, page 172. Par exemple, un aventurier ayant une valeur de Prestige de 8 pourra rallier un guerrier humain de niveau 5, mais aussi un homme-lézard ayant 2 niveaux de guerrier, ou encore un gobelours ayant un niveau de guerrier. Pour les créatures plus inhabituelles, ajoutez au moins +3 au facteur de puissance afin de déterminer le niveau équivalent. Plus la créature possède de pouvoirs spéciaux, plus son niveau équivalent est élevé (quelques exemples sont présentés sur la table suivante). Notez que les compagnons d'armes d'alignement mauvais peuvent avoir des ambitions contraires aux désirs du personnage.

Créature	Alignement	Niveau équivalent
Chien esquivleur	Loyal bon	6
Lamasu	Loyal bon	12
Ours-garou (lycanthrope)	Loyal bon	10
Avoral (guardinal)	Neutre bon	15
Bralani (éladrin)	Chaotique bon	11
Pégase	Chaotique bon	6
Licorne ¹	Chaotique bon	8
Griffon	Neutre	10
Dragonne ²	Neutre	13
Satire	Chaotique neutre	7
Molosse satanique	Loyal mauvais	7
Bête éclipseante	Loyal mauvais	10
Diablotin (diable)	Loyal mauvais	7
Jeune dragon vert ³	Loyal mauvais	16
Érynie (diable)	Loyal mauvais	16
Ettin	Chaotique mauvais	15
Quasit (démon)	Chaotique mauvais	8

¹ N'accepte traditionnellement qu'une cavalière vierge humaine, elfe ou demi-elfe.

² Le personnage est immunisé contre le rugissement de la dragonne.

³ Le dragon vieillit normalement mais ne gagne pas de PX.

Le niveau global équivalent d'une créature détermine sa puissance relative en tant que personnage ou que compagnon d'arme. Le *Manuel des Monstres* donne le profil et les autres détails nécessaires pour les divers compagnons d'armes potentiels. Leur NGE est égal à la somme de leurs dés de vie et de leur ajustement de niveau (plus les niveaux de classe, le cas échéant).

Par exemple, d'après le *Manuel des Monstres*, un ettin possède 10 DV et un ajustement de niveau de +5. Cette créature est donc équivalente à un personnage ou à un compagnon d'armes de niveau global égal à 15. Si l'on applique un archétype à une créature, il faut ajouter l'ajustement de niveau associé à celui-ci à son NGE. Par exemple, l'archétype de créature fiélon (voir le *Manuel des Monstres*) a un ajustement de niveau de +2. Un ettin fiélon est donc un compagnon d'armes de niveau 17. C'est aussi simple que ça.

Le MD doit prêter une attention toute particulière aux attaques spéciales et aux particularités des créatures destinées à devenir compagnons d'armes, et il peut choisir de l'interdire ou de modifier son ajustement de niveau selon les besoins de sa campagne.

Lorsqu'une entrée du *Manuel des Monstres* ne mentionne pas d'ajustement de niveau, cela signifie que nous considérons que cette créature n'est pas adaptée en tant que personnage ou que compagnon d'armes. La dryade est un bon exemple. Étant reliée à son arbre, elle manque cruellement de mobilité. Les créatures dénuées d'intellect ou ayant une valeur d'Intelligence réduite font généralement de mauvais compagnons d'armes.

PRESTIGE ET MONTURES

Un personnage peut utiliser son prestige pour attirer un compagnon d'armes qui lui servira également de monture. Cependant, ce don ne peut attirer que des montures ayant au moins une valeur d'Intelligence égale à 4. Si le personnage possède déjà un destrier de paladin, un familier ou un compagnon animal, il subit un malus de -2 à sa valeur de Prestige.

DESTRIERS DE PALADIN COMPAGNONS D'ARMES

Si le MD l'accepte, un paladin (ou un membre d'une autre classe disposant d'une aptitude similaire) peut combiner son pouvoir de destrier avec le don Prestige. Les pouvoirs spéciaux du destrier (lien télépathique et transfert de sorts) rendent cette combinaison relativement puissante, ce qui vaut au destrier un ajustement de niveau minimum de +2 sur son NGE.

COMPAGNONS D'ARMES FLUCTUANTS

Que peut faire un MD quand le nombre de joueurs dans son groupe n'est pas constant ? Le même compagnon d'armes peut être une addition vitale à un groupe pour une séance, mais un poids mort lors de la suivante. Une solution consiste à autoriser les compagnons d'armes fluctuants.

Par exemple, un MD peut avoir un groupe de trois à sept joueurs, mais préférer avoir toujours au moins cinq personnages dans l'équipe. Il peut alors décider que le don Prestige n'est pas toujours actif. Un joueur choisissant ce don doit prendre en même temps un autre don de remplacement. (Ce don de remplacement ne peut être utilisé pour remplir les conditions pour obtenir un autre don ou entrer dans une classe de prestige. Science de l'initiative est un très bon choix de don de remplacement.) Le MD peut alors déclarer que lorsque le nombre de joueurs est inférieur à cinq, les personnages ayant choisi le don Prestige peuvent emmener leurs compagnons d'armes à l'aventure. Inversement, si le nombre de joueurs est de cinq ou plus, les compagnons d'armes sont absents, mais les joueurs ayant le don Prestige obtiennent les avantages de leur don de remplacement pour cette séance.

Pour que cet arrangement se fasse à l'amiable, il est préférable que les conditions de présence des compagnons d'armes soit clairement définies avant qu'un personnage ne prenne le don Prestige.

FAMILIERS

Peu d'investissements sont aussi rentables que le temps et l'or dépensé pour acquérir un familier. En plus d'être un compagnon fidèle, un garde, un espion, un serviteur, le familier est le meilleur ami, le confident sûr de tous les praticiens de la magie profane. N'importe quel changement aux règles concernant les familiers présentées dans le *Manuel des Joueurs* est entièrement sous le contrôle du MD. Voici quelques possibilités, à commencer par le don optionnel Familier supérieur.

Familier supérieur [général]

Ce don étend la liste des créatures potentielles pouvant servir de familier. Le personnage doit attendre un moment où il pourrait obtenir un familier ordinaire pour appeler un familier supérieur (voir page 34 du *Manuel des Joueurs*). Il doit avoir un niveau suffisamment élevé et un alignement compatible (voir ci-dessous).

Condition. Aptitude d'appel de familier.

Avantage. Lorsqu'il choisit un familier, le personnage peut choisir les créatures de la liste suivante en plus de celles du *Manuel des Joueurs*. Il ne peut choisir un familier que si leurs deux alignements sont ou ne sont pas opposés sur l'un des deux axes. Par exemple, un personnage chaotique bon peut appeler un familier s'il n'est ni loyal, ni mauvais, et un personnage loyal neutre peut appeler un familier s'il n'est pas chaotique (mais il peut être bon ou mauvais).

Familier	Alignement	Niveau de jeteur de sorts profanes
Lézard voltaïque	Neutre	5
Strige	Neutre	5
Diablotin	Loyal mauvais	7
Ouvrier formien	Loyal neutre	7
Pseudodragon	Neutre bon	7
Quasit	Chaotique mauvais	7

Les familiers supérieurs utilisent les règles de la page 34 du *Manuel des Joueurs*, avec les deux exceptions suivantes. Si le type de la créature n'est pas animal, alors il ne devient pas une créature magique, mais conserve son propre type. D'autre part, les familiers supérieurs n'obtiennent pas les pouvoirs de communiquer avec les autres créatures de leur espèce (mais ils peuvent avoir la faculté de communiquer par ailleurs).

La liste de la table précédente ne présente que quelques familiers supérieurs parmi ceux qui sont possibles. Presque toutes les créatures d'une taille et d'un niveau de puissance proche de celles de cette table peuvent servir comme familier. De même, l'alignement du maître n'est pas la seule caractérisation possible. Par exemple, les familiers supérieurs peuvent être attribués selon le type et le sous-type de leur maître, comme le montre la table suivante.

Familier	Type ou sous-type	Niveau de jeteur de sorts profanes
Faucon céleste ¹	Bien	3
Lézard voltaïque	Électricité	5
Élémentaire de l'Air de taille P	Air	5
Élémentaire de l'Eau de taille P	Eau	5
Élémentaire de la Terre de taille P	Terre	5
Élémentaire du Feu de taille P	Feu	5
Serpent venimeux fiélon de taille TP ²	Mal	3
Homuncule ³	Mort-vivant	7
Méphite gelé	Froid	7

¹ Ou un autre animal céleste de la table des familiers ordinaires.

² Ou un autre animal fiélon de la table des familiers ordinaires.

³ Le maître doit d'abord créer l'homuncule, en remplaçant si nécessaire le sang par un autre fluide ou une partie de son corps.

Les profils suivants supposent que le maître est du niveau minimal pour l'obtenir, sans autre bonus du à une classe ou à la race sur les jets d'attaque ou de sauvegarde.

Pouvoirs conférés. En plus de leurs propres pouvoirs, tous les familiers confèrent à leur maître le don Vigilance, le bénéfice du lien télépathique et du transfert de sorts vers le familier. Voir la page 3 du *Manuel des Joueurs*.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que des demi-dégâts).

Familier faucon céleste. FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +3 ; VD 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +0 ; Lutte -10 ; Art serres (+5 corps à corps, 1d4-2) ; Out serres (+5 corps à corps, 1d4-2) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS châiment du Mal ; Part conduit, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), résistance à la magie 8, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL doit être bon ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +2 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +14, Perception auditive +2 ; Attaque en finesse.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, il peut effectuer une attaque au corps à corps normale avec un bonus de +1 au jet de dégâts contre un adversaire d'alignement mauvais.

Familier lézard voltaïque. FP — ; créature magique de taille P ; DV 5 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +6 ; VD 12 m, escalade 8 m, nage 6 m ; CA 19, contact 13, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +2 ; Lutte -2 ; Art morsure (+3 corps à corps, 1d4) ; Out morsure (+3 corps à corps, 1d4) ; AS décharge étourdissante, décharge mortelle ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, immunité contre l'électricité, perception des courants électriques, pouvoirs conférés, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL quelconque ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 10, Dex 15, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +10, Perception auditive +4, Saut +3 ; Science de l'initiative.

Décharge étourdissante (Sur). Une fois par round, il peut infliger 2d8 points de dégâts non-létaux à une cible vivante sur une case adjacente (jet de Réflexes DD 12 pour demi-dégâts).

Décharge mortelle (Sur). Au moins deux lézards voltaïques se trouvant à 7,50 mètres les uns des autres peuvent agir de concert pour créer une décharge mortelle. Rayon de 7,50 mètres, centré sur l'un des lézards participants, 2d8 points de dégâts par lézard participant (maximum 12d8), jet de Réflexes (DD 10 + le nombre de lézards participants) pour demi-dégâts.

Perception des courants électriques (Ext). Détecte automatiquement toutes les décharges électriques à 30 mètres ou moins.

Familier élémentaire de l'Air de taille P. FP — ; élémentaire (Air, extraplanaire) de taille P ; DV 5 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD vol 30 m (parfaite) ; CA 20, contact 14, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +1 ; Lutte -3 ; Art coup (+5 corps à corps, 1d4) ; Our coup (+5 corps à corps, 1d4) ; AS cyclone, maîtrise de l'Air ; Part communication avec le maître, conduit, élémentaire, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL quelconque ; JS Réf +6, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +3 ; Attaque en finesse, Attaque en vol, Science de l'initiative.

Cyclone (Sur). Une fois toutes les 10 minutes, il peut se transformer en un cyclone pendant 1 round. Il mesure 1,50 mètre à la base, jusqu'à 9 mètres au sommet et entre 3 et 6 mètres de haut. Il se déplace à sa vitesse de vol.

Les créatures de taille TP ou plus petites doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) ou subir 1d4 points de dégâts et effectuer un second jet de Réflexes (DD 11) pour éviter d'être emportées et soutenues par le vent. Une créature volante peut tenter un jet de Réflexes pour s'échapper (mais elle subit tout de même les dégâts). L'élémentaire peut éjecter les créatures qu'il soutient à tout moment.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il crée un nuage de débris tournoyants centré sur lui et d'un diamètre égal à la moitié de la hauteur de l'élémentaire. Ce nuage bloque la vision (y compris la vision dans le noir) au-delà de 1,50 mètre. Les créatures à 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage et les créatures plus éloignées d'un camouflage total (voir page 151 du *Manuel des Joueurs*). Les créatures prises dans le nuage doivent réussir un test de Concentration de DD 11 pour lancer un sort.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre un élémentaire de l'Air.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Ignore les coups critiques et la prise en tenaille.

Familier élémentaire de la Terre de taille P. FP — ; élémentaire (extraplanaire, Terre) de taille P ; DV 5 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 20, contact 10, pris au dépourvu 20 ; B.B.A. +1 ; Lutte +0 ; Art coup (+5 corps à corps, 1d6+4) ; Our coup (+5 corps à corps, 1d6+4) ; AS maîtrise de la Terre, poussée ; Part communication avec le maître, conduit, élémentaire, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL quelconque ; JS Réf -1, Vig +4, Vol +0 ; For 17, Dex 8, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +3 ; Attaque en puissance.

Maîtrise de la Terre (Ext). Il obtient un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts si lui et son adversaire sont en contact avec le sol. Il subit un malus de -4 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les adversaires volants ou nageants.

Poussée (Sur). Peut engager une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité. Les modificateurs de maîtrise de la Terre, ci-dessus, s'appliquent aussi au test de Force de l'élémentaire.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Ignore les coups critiques et la prise en tenaille.

Familier élémentaire du Feu de taille P. FP — ; élémentaire (extraplanaire, Feu) de taille P ; DV 5 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +5 ; VD 15 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +1 ; Lutte -3 ; Art coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu) ; Our coup (+3 corps à corps, 1d4 et 1d4 de feu) ; AS départ de feu ; Part communication avec le maître, conduit, créature du Feu, élémentaire, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL quelconque ; JS Réf +4, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 13, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +3 ; Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative.

Départ de feu (Ext). Les créatures frappées par l'attaque de coup de l'élémentaire ou l'attaquant à mains nues ou à l'aide d'armes naturelles doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) pour ne pas prendre feu. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds (voir Prendre feu, page 302). Une créature enflammée peut éteindre les flammes par une action de mouvement.

Créature du Feu. Immunisé contre les dégâts de feu. Subit une fois et demi (i.e. +50%) les dégâts de froid, que l'attaque permette un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit réussi ou pas.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Ignore les coups critiques et la prise en tenaille.

Familier élémentaire de l'Eau de taille P. FP — ; élémentaire (Eau, extraplanaire) de taille P ; DV 5 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +0 ; VD 6 m, nage 27 m ; CA 20, contact 11, pris au dépourvu 20 ; B.B.A. +1 ; Lutte -3 ; Art coup (+4 corps à corps, 1d6+3) ; Our coup (+4 corps à corps, 1d6+3) ; AS extinction du feu, maelström, maîtrise de l'Eau ; Part communication avec le maître, conduit, élémentaire, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL quelconque ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +0 ; For 14, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +3 ; Attaque en puissance.

Extinction du feu (Ext). Le contact de l'élémentaire éteint les torches, les feux de camps, les lanternes exposées et les autres flammes d'origine non-magique de taille G ou plus petites. Il peut dissiper les feux magiques comme par un sort de dissipation de la magie au niveau 5 de lanceur de sorts.

Maelström (Sur). Une fois toutes les 10 minutes, s'il se trouve dans l'eau, il peut se transformer en un maelström pendant 1 round. Il mesure 1,50 mètre à la base, jusqu'à 9 mètres au sommet et entre 3 et 6 mètres de haut. Il se déplace à sa vitesse de nage.

Les créatures de taille TP ou plus petites doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) ou subir 1d4 points de dégâts et effectuer un second jet de Réflexes (DD 11) pour éviter d'être emportées et soutenues par le courant. Une créature nageant peut tenter un jet de Réflexes pour s'échapper (mais elle subit tout de même les dégâts). L'élémentaire peut éjecter les créatures qu'il soutient à tout moment.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il crée un nuage de débris tournoyants centré sur lui et d'un diamètre égal à la moitié de la hauteur de l'élémentaire. Ce nuage bloque la vision (y compris la vision dans le noir) au-delà de 1,50 mètre. Les créatures à 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage et les créatures plus éloignées d'un camouflage total (voir page 151 du *Manuel des Joueurs*). Les créatures prises dans le nuage doivent réussir un test de Concentration de DD 11 pour lancer un sort.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Il obtient un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts si lui et son adversaire sont en contact avec de l'eau. Il subit un malus de -4 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les adversaires sur la terre ferme.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Ignore les coups critiques et la prise en tenaille.

Familier serpent venimeux fiélon de taille TP. FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +3 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +0 ; Lutte -11 ; Art morsure (+5 corps à corps, venin) ; Our morsure (+5 corps à corps, venin) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS châtiment du Bien, venin ; Part conduit, esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés, résistance à la magie 8, résistance au feu (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m) ; AL doit être mauvais ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +1 ; For 4, Dex 17, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, il peut effectuer une attaque au corps à corps normale avec un bonus de +1 au jet de dégâts contre un adversaire d'alignement bon.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Familier strige. FP — ; créature magique de taille TP ; DV 5 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +4 ; VD 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 19, contact 16, pris au dépourvu 15 ; B.B.A. +1 ; Lutte -11 (à une fois fixée) ; Art contact (+7 corps à corps, 1d3-4) ; Our contact (+7 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS absorption de sang, fixation ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL quelconque ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 19, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4 ; Attaque en finesse, Vigilance.

Absorption de sang (Ext). Une fois fixée, une strige inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution chaque round. Une fois qu'elle a infligé un affaiblissement de 4 points, elle se détache et est repue pour 8 heures.

Fixation (Ext). Si la strige réussit une attaque de contact, elle s'accroche au corps de sa cible. Elle a une CA de 12 lorsqu'elle est fixée ainsi.

Familier ouvrier formien. FP — ; Extérieur (extraplanaire, Loi) de taille P ; DV 7 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 21, contact 13,

pris au dépourvu 19 ; B.B.A. +1 ; Lutte -2 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; Out morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, immunité contre le poison, la pétrification et le froid, pouvoirs conférés, résistance à l'électricité (10), au feu (10) ■ au son (10), vision dans le noir (18 m) ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +2 ; For 13, Dex 14, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Artisanat (quelconque) +5, Escalade +10 ; Talent (Artisanat).

Familier homoncule. FP — ; créature artificielle de taille TP ; DV 7 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 6 m, vol 15 m (bonne) ; CA 18, contact 14, pris au dépourvu 16 ; B.B.A. +1 ; Lutte -8 ; Att morsure (+2 corps à corps, 1d4-1 ■ poison) ; Out morsure (+2 corps à corps, 1d4-1 et poison) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS poison ; Part communication avec le maître, conduit, créature artificielle, esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL quelconque ; JS Réf +4, Vig +0, Vol +1 ; For 8, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4 ; Réflexes surhumains.

Poison (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 11), effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 5d6 minutes supplémentaires.

Créature artificielle. Immunisé contre les effets mentaux, le poison, la maladie et les effets similaires. Ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Familier méphite gelé. FP — ; Extérieur (Air, extraplanaire, froid) de taille P ; DV 7 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +7 ; VD 9 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22, contact 14, pris au dépourvu 19 ; B.B.A. +3 ; Lutte -1 ; Att griffes (+4 corps à corps, 1d3 et 2 de froid) ; Out 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 et 2 de froid) ; AS convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle ; Part communication avec le maître, conduit, créature du froid, esquive extraordinaire, guérison accélérée (2), pouvoirs conférés, réduction des dégâts (5/magie), vision dans le noir (18 m) ; AL quelconque ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Sag 11, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +8, Déguisement +2, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Maîtrise des cordes +3, Perception auditive +6 ; Esquive, Science de l'initiative.

Convocation de méphite (Mag). Une fois par jour, il peut convoquer un autre méphite gelé comme s'il lançait un sort de *convocation des monstres*, mais avec seulement 25% de chances de réussite. Les créatures convoquées retournent d'où elles viennent au bout d'une heure. Un méphite venant d'être convoqué ne peut utiliser son propre pouvoir de convocation pendant 1 heure.

Pouvoirs magiques. *Projectile magique* (niveau 3 de lanceur de sorts) une fois par heure ; *Métal gelé* (niveau 6 de lanceur de sorts, jet de Volonté DD 14 annule (objet)) une fois par jour.

Souffle (Sur). Une fois tous les 1d4 rounds. Cône d'éclats de glace, 3 mètres, 1d4 points de dégâts, jet de Réflexes (DD 12) pour demi-dégâts et éviter un malus de -4 à la CA et de -2 sur les jets d'attaque pendant 3 rounds.

Créature du froid. Immunisé contre les dégâts de froid. Subit une fois et demi (i.e. +50%) les dégâts de feu, que l'attaque permette un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit réussi ou pas.

Guérison accélérée (Ext). Regagne 2 points de vie par round s'il est en contact avec un morceau de glace au moins de taille TP ou si la température ambiante est inférieure à 0°.

Familier diabolotin. FP — ; Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP ; DV 7 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +3 ; VD 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 24, contact 15, pris au dépourvu 21 ; B.B.A. +3 ; Lutte -5 ; Att dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin) ; Out dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS pouvoirs magiques, venin ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, guérison accélérée (2), immunité contre le poison, pouvoirs conférés, réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance au feu (5), transformation, vision dans le noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +4 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +6, Connaissances (une au choix) +6, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +8, Discrétion +12, Fouille +6, Perception auditive +7, Survie +1 ; Attaque en finesse, Esquive.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (sur lui-même uniquement) à volonté ; *suggestion* (DD 15) une fois par jour. Niveau 6,

de lanceur de sorts. Une fois par semaine, il peut employer *communio* pour poser six questions. L'effet est par ailleurs semblable au sort, lancé par un prêtre de niveau 12.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité.

Transformation (Sur). Comme *métamorphose* au niveau 12 de lanceur de sorts, à la différence qu'un diabolotin donné ne peut prendre qu'une ou deux formes pas plus grandes que la taille M. Les choix les plus courants sont l'araignée monstrueuse, le corbeau, le rat et le sanglier.

Familier pseudodragon. FP — ; dragon de taille TP ; DV 7 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +0 ; VD 4,50 m, vol 18 m (bonne) ; CA 22, contact 14, pris au dépourvu 20 ; B.B.A. +2 ; Lutte -8 ; Art dard (+4 corps à corps, 1d3-2 et venin) ; Out dard (+4 corps à corps, 1d3-2 et venin) et morsure (+0 corps à corps, 1) ; Esp/All 75 cm/0 m (1,50 m avec la queue) ; AS venin ; Part communication avec le maître, conduit, dragon, esquive extraordinaire, perception aveugle (18 m), pouvoirs conférés, télépathie ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +6 ; For 11, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +16/+24 dans les forêts ou les zones de végétation dense, Fouille +2, Perception auditive +5, Survie +3 ; Vigilance.

Perception aveugle (Ext). Peut discerner les créatures à 18 mètres par d'autres moyens que la vue.

Dragon. Vision nocturne, vision dans le noir (18 m), immunité contre les effets de sommeil et de paralysie.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 12), effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 1d3 jours.

Télépathie (Sur). Peut communiquer par télépathie avec les créatures distantes de 18 mètres ou moins qui parlent le commun ou le sylvestre.

Familier quasis. FP — ; Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille TP ; DV 7 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +7 ; VD 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22, contact 15, pris au dépourvu 19 ; B.B.A. +3 ; Lutte -6 ; Att griffes (+8 corps à corps, 1d3-1 et venin) ; Out 2 griffes (+8 corps à corps, 1d3-1 et venin) et morsure (+3 corps à corps, 1d4-1) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS pouvoirs magiques, venin ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, guérison accélérée (2), immunité contre le poison, pouvoirs conférés, réduction des dégâts (5/Bien ou fer froid), résistance au feu (10), transformation, vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +4 ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Art de la magie +6, Bluff +6, Connaissances (une au choix) +6, Déguisement +0 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +2, Discrétion +17, Fouille +6, Intimidation +2, Perception auditive +7, Attaque en finesse, Science de l'initiative.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (sur lui-même uniquement) à volonté ; *frayeur* (comme le sort, mais dans un rayon de 9 mètres, DD 11) une fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Une fois par semaine, il peut employer *communio* pour poser six questions. L'effet est par ailleurs semblable au sort, lancé par un prêtre de niveau 12.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 13), effet initial : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d4 points de Dextérité.

Transformation (Sur). Comme *métamorphose* au niveau 12 de lanceur de sorts, à la différence qu'un quasis donné ne peut prendre qu'une ou deux formes pas plus grandes que la taille M. Les choix les plus courants sont la chauve-souris, le crapaud, le loup et le mille-pattes monstrueux.

AUTRES FAMILIERS SELON LA TAILLE DU MAÎTRE

Les familiers proposés dans le *Manuel des Joueurs* conviennent à un maître de taille P ou M. Les maîtres plus grands ou plus petits peuvent avoir d'autres familiers selon leur taille.

Maîtres de taille TP ou plus petits

Les maîtres plus petits que les tailles courantes ont des familiers d'une taille proportionnelle, qui sont présentés sur la table suivante.

Familier	Spécial
Chauve-souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception auditive
Chouette effraie	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux
Crapaud	Le maître obtient +3 points de vie
Furet	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Grive	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Évaluation, parle une langue
Hérisson	Le maître obtient un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA
Souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux

Les profils suivants supposent que le maître est de niveau 1, sans autre bonus du à une classe ou à la race sur les jets d'attaque ou de sauvegarde.

Pouvoirs conférés. En plus de leurs propres pouvoirs, tous les familiers confèrent à leur maître le don Vigilance, le bénéfice du lien télépathique et du transfert de sorts vers le familier. Voir la page 35 du *Manuel des Joueurs*.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Familier chauve-souris. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 1,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 17, contact 16, pris au dépouvu 15 ; B.B.A +0 ; Lutte -17 ; Att — ; Out — ; Esp/All 30 cm/0 m ; Part esquive extraordinaire, perception aveugle (6 m), pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +8, Discrétion +14, Perception auditive +8 ; Vigilance.

Vision aveugle (Ext). Permet de discerner les créatures à 6 mètres ou moins. Procure un bonus de +4 en Détection et Perception auditive (déjà inclus ci-dessus).

Familier chouette effraie. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +3 ; VD 3 m, vol 9 m (moyenne) ; CA 18, contact 17, pris au dépouvu 15 ; B.B.A +0 ; Lutte -15 ; Att serres (+7 corps à corps, 1d2-3) ; Out serres (+7 corps à corps, 1d2-3) ; Esp/All 30 cm/0 m ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +2 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +20, Détection +8, Perception auditive +14 ; Attaque en finesse.

Familier crapaud. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +1 ; VD 1,50 m ; CA 16, contact 15, pris au dépouvu 15 ; B.B.A +0 ; Lutte -17 ; Att — ; Out — ; Esp/All 30 cm/0 m ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +21, Perception auditive +4 ; Vigilance.

Familier furet. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 17, contact 16, pris au dépouvu 15 ; B.B.A +0 ; Lutte -16 ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d2-4) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d2-4) ; Esp/All 30 cm/0 m ; AS fixation ; Part esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Détection +14, Discrétion +13, Équilibre +10, Escalade +11 ; Attaque en finesse.

Fixation (Ext). Si le furet réussit une attaque de morsure, il s'accroche au corps de sa cible et inflige automatiquement ses dégâts de morsure chaque round. Il a une CA de 15 lorsqu'il est fixé ainsi.

Familier grive. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 17, contact 16, pris au dépouvu 15 ; B.B.A +0 ; Lutte -17 ; Att — ; Out — ; Esp/All 30 cm/0 m ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +8, Perception auditive +8 ; Vigilance.

Familier hérisson. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +0 ; VD 4,50 m ; CA 17, contact 15, pris au dépouvu 16 ; B.B.A +0 ; Lutte -16 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d3-4) ; Out morsure (+5 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/All 30 cm/0 m ; AS venin ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, recroquevillement défensif ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 12, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +17, Perception auditive +5 ; Attaque en finesse.

Venn (Ext). Lorsqu'il est roulé en boule (voir recroquevillement défensif, ci-dessus), les épines du hérisson inoculent un poison léger aux ennemis qui le touchent. Blessure, jet de Vigueur (DD 10), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Dextérité.

Recroquevillement défensif (Ext). Il peut se rouler en boule par une action simple, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +2 sur les jets de sauvegarde et à la CA. Il peut se dérouler par une action libre.

Familier souris. FP — ; créature magique de taille I ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +0 ; VD 3 m, escalade 3 m ; CA 19, contact 18, pris au dépouvu 19 ; B.B.A +0 ; Lutte -21 ; Att — ; Out — ; Esp/All 15 cm/0 m ; Part esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +2, Vig +2, Vol +1 ; For 1, Dex 11, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +12, Discrétion +20, Équilibre +8, Escalade +10.

Maîtres de taille TG ou plus grands

Les maîtres plus grands que les tailles courantes ont des familiers d'une taille proportionnelle, qui sont présentés sur la table suivante.

Familier	Spécial
Chouette (taille M)	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux
Corbeau (taille P)	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Évaluation, parle une langue
Glouton	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Léopard	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux
Rat sanguinaire	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Serpent venimeux (taille M)	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Bluff
Varan	Le maître obtient +3 points de vie

Les profils suivants supposent que le maître est de niveau 1, sans autre bonus du à une classe ou à la race sur les jets d'attaque ou de sauvegarde.

Pouvoirs conférés. En plus de leurs propres pouvoirs, tous les familiers confèrent à leur maître le don Vigilance, le bénéfice du lien télépathique et du transfert de sorts vers le familier. Voir la page 35 du *Manuel des Joueurs*.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Familier chouette de taille M. FP — ; créature magique de taille M ; DV 2 ; pv 13 ou 1/2 ceux du maître ; Init +1 ; VD 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 14, contact 11, pris au dépouvu 13 ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att serres (+2 corps à corps, 1d4+2) ; Out serres (+2 corps à corps, 1d4+2) et bec (+0 corps à corps, 1d6+1) ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +2 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +19, Détection +14, Perception auditive +14 ; Attaques multiples (voir le Chapitre 6 du *Manuel des Monstres*).

Familier corbeau de taille P. FP — ; créature magique de taille P ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +1 ; VD 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 13, contact 12, pris au dépouvu 12 ; B.B.A +0 ; Lutte -7 ; Att serres (+2 corps à corps, 1d3-3) ; Out serres (+2 corps à corps, 1d3-3) ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +2 ; For 5, Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +6 ; Attaques en finesse.

Familiier glouton. FP — ; créature magique de taille M ; DV 3 ; pv 25 ou 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 9 m, creusement 3 m ; CA 15, contact 12, pris au dépouvé 13 ; B.B.A. +2 ; Lutte +4 ; Att griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; Out 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1) ; AS rage ; Part esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 14, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6, Pistage, Robustesse, Vigilance.

Rage (Ext.) À partir du round suivant la première perte de points de vie du glouton en combat, il obtient un bonus de +4 en For, de +4 en Con et un malus de -2 en CA. Contrairement à un glouton ordinaire, un familiier glouton peut mettre un terme à sa rage volontairement par une action libre.

Familiier léopard. FP — ; créature magique de taille M ; DV 3 ; pv ■ ou 1/2 ceux du maître ; Init +4 ; VD 12 m, escalade ■ m ; CA 16, contact 14, pris au dépouvé 12 ; B.B.A. +2 ; Lutte +5 ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) ; Out morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) et 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+1) ; AS bond, étreinte, pattes arrière (1d3+1) ; Part esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +2 ; For 16, Dex 19, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +9 (+17 dans les herbes hautes ou la végétation dense), Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6, Saut +7 ; Attaque en finesse, Vigilance.

Bond (Ext.) Lorsqu'un léopard charge, il peut effectuer une attaque à outrance et porter deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext.) Pour utiliser ce pouvoir, le léopard doit réussir une attaque de morsure. S'il remporte le test de lutte, il peut attaquer des pattes arrière.

Pattes arrière (Ext.) Bonus à l'attaque +6 corps à corps, dégâts 1d3+1.

Familiier rat sanguinaire. FP — ; créature magique de taille P ; DV 1 ; pv 1/2 ceux du maître ; Init +3 ; VD 12 m, escalade ■ m ; CA 16, contact 14, pris au dépouvé 13 ; B.B.A. +0 ; Lutte -4 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4 et maladie) ; Out morsure (+4 corps à corps, 1d4 et maladie) ; AS maladie ; Part esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 12, Int 6, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +12, Discrétion +8, Escalade +11, Perception auditive +4 ; Attaque en finesse, Vigilance.

Maladie (Ext.) Fièvre des marais. Morsure, jet de Vigueur (DD 12), période d'incubation 1d3 jours, effets : affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dex et de 1d3 points de Con (voir Les maladies, page 294).

Familiier serpent venimeux de taille M. FP — ; créature magique de taille M ; DV 2 ; pv 9 ou 1/2 ceux du maître ; Init +3 ; VD 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 17, contact 13, pris au dépouvé 14 ; B.B.A. +1 ; Lutte +0 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 et venin) ; Out morsure (+4 corps à corps, 1d4-1 et venin) ; Esp/All 75 cm/0 m ; AS venin ; Part esquive extraordinaire, odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +1 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +7, Perception auditive +5 ; Attaque en finesse.

Venin (Ext.) Blessure, jet de Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Familiier varan. FP — ; créature magique de taille M ; DV 3 ; pv 22 ou 1/2 ceux du maître ; Init +2 ; VD 9 m, nage 9 m ; CA 16, contact 12, pris au dépouvé 14 ; B.B.A. +2 ; Lutte +5 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; Out morsure (+5 corps à corps, 1d8+4) ; Part esquive extraordinaire, pouvoirs conférés, vision nocturne ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +3 ; For 17, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +4, Déplacement silencieux +6, Discrétion +7 (+15 dans les forêts ou la végétation dense), Escalade +9, Perception auditive +4 ; Vigilance, Vigueur surhumaine.

MONTURES

Un personnage doit fournir les soins, la nourriture, l'abri et la protection à la monture qui le transporte d'aventure en aventure, et cela peut s'avérer pénible. S'il consacre trop de temps et d'énergie à s'occuper de sa monture, les autres membres de son équipe peuvent en devenir jaloux. Il est possible d'éviter ce

conflit en embauchant une petite troupe de mercenaires, peut-être même un seul, et les charger de soigner et de garder les montures pendant que les personnages explorent le donjon (voir la Table 4-1 : salaire des employés, page 105).

MONTURES INHABITUÉLLES

Si les aventures des personnages les amènent à passer plus de temps dans la nature qu'au fond des donjons, les montures peuvent devenir un élément important pour leur groupe. Il est alors possible que les joueurs demandent au MJ d'autres montures que les chevaux. Les druides et les rôdeurs peuvent attirer des compagnons animaux assez grands pour être montés. Les paladins peuvent désirer un animal plus solide que leur destrier ou leur poney de guerre habituel.

Montures acceptables. Vous avez toujours le dernier mot sur les créatures acceptables ou non en tant que monture. Les critères essentiels pour faire une bonne monture sont les suivants :

- Pouvoir et vouloir être monté d'une façon habituelle. (Un chameau peut et veut être monté. Un tigre pourrait être monté, mais ne le voudrait pas. Un géant des collines voudrait éventuellement, mais n'en est pas véritablement capable.)
- Être plus grand que son cavalier d'au moins une catégorie de taille. De plus, une monture volante ne peut pas porter plus d'une charge légère en vol.
- Idéalement, le facteur de puissance de la monture ne doit pas être supérieur au niveau global du personnage -3. Le facteur de puissance d'une monture volante ne doit pas être supérieur au niveau global du cavalier -4.

Les tables ci-contre, une pour les cavaliers de taille M, l'autre pour ceux de taille P, fournissent les données de base des créatures pouvant faire office de montures.

Destrier de paladin inhabituel. Les montures autres qu'un destrier ou un poney de guerre servant comme destrier de paladin obtiennent leurs pouvoirs à un rythme ralenti. De plus, les créatures les plus puissantes ne sont accessibles qu'aux paladins ayant atteint un certain niveau.

Un paladin de niveau 6 ou plus peut choisir son destrier parmi les créatures suivantes : belette sanguinaire, blaireau sanguinaire, chauve-souris céleste, destrier lourd céleste, requin de taille G, araignée monstrueuse de taille G, hippogriffe, licorne, loup sanguinaire, poney de guerre céleste ou varan.

Au niveau 7, les créatures suivantes sont accessibles : aigle géant, félin marin, glouton sanguinaire, pégage, rhinocéros ou sanglier sanguinaire.

Au niveau 8, le paladin peut choisir un griffon ou un lion sanguinaire.

La table suivante indique le niveau auquel un destrier acquiert ses pouvoirs spéciaux. Si la valeur d'Intelligence naturelle ou le bonus d'armure naturelle d'une créature est supérieur à celui indiqué par la table, la créature conserve sa propre valeur (voir aussi Montures intelligentes ci-dessous). Si la monture dispose naturellement d'une résistance à la magie, elle la conserve même aux niveaux de paladin où une monture n'en dispose pas habituellement et elle utilise la meilleure des deux valeurs par la suite.

Les expressions de la première colonne de la table font référence au niveau actuel du paladin comparé au niveau minimum à partir duquel cette monture est accessible. Par exemple, le sanglier sanguinaire est accessible à partir du niveau 7 de paladin, donc la ligne « Niveau à niveau +2 » s'applique pour les niveaux 7, 8 et 9 de paladin. Lorsque celui-ci atteint le niveau 10, la monture obtient les pouvoirs de la ligne suivante.

Un autre exemple : un paladin halfelin de niveau 15 possède un varan comme destrier. Cet animal est accessible à partir du niveau 6 de paladin. Le personnage est donc au niveau minimum +9, ce qui donne à la monture d'après la table : +6 HD, un ajustement de +8 à l'armure naturelle, un bonus de +3 en Force et une Intelligence de ■.

Les explications des valeurs de la table et la description des pouvoirs spéciaux d'un destrier de paladin se trouvent dans le Manuel des Joueurs, page 45.

Dresser une monture inhabituelle

Le Manuel des Joueurs couvre le dressage des animaux dans la description de la compétence de ce nom, page 75. On y mentionne qu'une créature magique ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2 peut aussi être dressée à l'aide de cette compétence. Si le MJ le permet, elle peut s'appliquer à n'importe quel type de créature ayant une Intelligence réduite.

Certaines créatures, par exemple les vermines, ne peuvent accepter un cavalier qu'au prix de mesures exceptionnelles. On peut imaginer qu'un clan goblin élève une espèce particulière d'araignées monstrueuses aptes à servir de montures, ou

Niveau de paladin selon l'accessibilité de la monture	Aj. d'armure		
	DV sup.	naturelle	Aj. de Force
Niveau à niveau +2	+2	+4	+1
Niveau +3 à niveau +5	+4	+6	+2
Niveau +6 à niveau +9	+6	+8	+3
Niveau +10 et plus	+8	+10	+4

Int	Spécial
6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
7	Vitesse supérieure
8	Injonction
9	Résistance à la magie

Monture (cavalier de taille M)	For	VD	Charge maximale
Aigle géant	18	vol 24 m (moyenne)	100 kg en vol
Araignée monstrueuse (taille G)	15	9 m, escalade 6 m	300 kg
Chameau	18	15 m	450 kg
Destrier léger	16	18 m	345 kg
Destrier léger fiélon	16	18 m	345 kg
Destrier lourd	18	15 m	450 kg
Destrier lourd céleste	18	15 m	450 kg
Félin marin ¹	19	nage 12 m	350 kg
Clouton sanguinaire	22	9 m, escalade 3 m	780 kg
Griffon ²	18	9 m,	300 kg,
		vol 24 m (moyenne)	100 kg en vol
Hibou géant	18	vol 21 m (moyenne)	100 kg en vol
Hippogriffe ²	18	15 m,	450 kg,
		vol 30 m (moyenne)	150 kg en vol
Licorne ²	20	18 m	600 kg
Lion sanguinaire	25	12 m	1 200 kg
Loup sanguinaire	25	15 m	1 200 kg
Pégase ²	18	18 m,	450 kg,
		vol 36 m (moyenne)	150 kg en vol
Requin (taille G) ¹	17	nage 18 m	260 kg
Rhinocéros	26	9 m	1 380 kg
Sanglier sanguinaire	27	12 m	1 560 kg

Monture (cavalier de taille P)	For	VD	Charge maximale
Araignée monstrueuse (taille M)	11	9 m, escalade 6 m	57,5 kg
Belette sanguinaire	14	12 m	131 kg
Blaireau sanguinaire	14	9 m, creusement 3 m	131 kg
Chauve-souris sanguinaire	17	vol 12 m (bonne)	81 kg
Chien de selle	15	12 m	150 kg
Chien de selle fiélon	15	12 m	150 kg
Marsouin ¹	11	nage 24 m	57,5 kg
Poney de guerre	15	12 m	150 kg
Poney de guerre céleste	15	12 m	150 kg
Requin (taille M) ¹	13	nage 18 m	75 kg
Varan	17	9 m, nage 9 m	195 kg

¹ Pour des personnages de milieu aquatique uniquement.

² Une créature disposant d'une vitesse au sol et d'une vitesse de vol peut porter la première charge lorsqu'elle est à terre et la seconde lorsqu'elle vole.

³ N'accepte traditionnellement qu'une cavalière vierge humaine, elfe ou demi-elfe.

For : la valeur de Force minimale de la monture d'après le *Manuel des Monstres*. Les créatures plus grandes (taille TG, Gg et C) ont une Force supérieure et une capacité de charge plus élevée.

VD : la vitesse au sol, plus éventuellement les autres formes de déplacement de la créature.

Charge maximale : La limite du poids transportable par la créature, correspondant à une charge lourde au sol et à une charge légère en vol.

qu'il existe un objet magique faisant d'une vermine une monture acceptable tant qu'elle le porte, ou que les seules vermines pouvant être montées soient aussi fiélon (les joueurs frémissaient sans doute à l'idée d'une araignée céleste).

MONTURES INTELLIGENTES

Les montures ayant une valeur d'Intelligence de 5 ou plus doivent être traitées comme des PNJ à part entière plus que comme de simples montures. Les personnages peuvent donc utiliser la compétence *Diplomatie* pour négocier avec elles ce qu'elles acceptent ou non (voir *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74 du *Manuel des Joueurs*). Une fois que la monture et le personnage sont tombés d'accord, ils doivent tout de même s'entraîner ensemble. Le temps d'entraînement est indiqué dans la description de la compétence *Dressage*, page 75 du *Manuel des Joueurs*. Les montures intelligentes peuvent exiger des soins spéciaux, comme avoir un serviteur à disposition, un régime alimentaire spécifique, ou même une part du butin de l'équipe.

PRÉSTIGE ET MONTURES

Un personnage rusé peut choisir le don *Prestige* afin d'attirer un compagnon d'armes pouvant lui servir de monture. Cependant, ce don ne peut attirer une monture ayant une valeur d'Intelligence inférieure à 4. Si le personnage est déjà accompagné d'une monture spéciale, d'un familier ou d'un compagnon animal, il subit un malus de -2 à sa valeur de *Prestige*. La table de la section *Compagnons d'armes hors norme* (page 199) contient quelques montures potentielles, qu'on peut utiliser pour extrapoler d'autres exemples.

COMPAGNONS ANIMAUX

Les druides peuvent commencer le jeu avec un compagnon animal et les rôdeurs en attirent un plus tard dans leur carrière. Ces derniers sont considérés, plus ou moins comme des compagnons d'armes, et les conseils suivants couvrent quelques situations pouvant poser problème en cours de jeu.

Bien que la description de l'aptitude de classe donne une liste des animaux pouvant potentiellement servir de compagnon, elle suppose que le personnage passe la majorité de son temps sur le terrain dont est originaire son compagnon et le traite correctement. S'il part souvent en mer, dans des villes ou d'autres lieux que les animaux n'apprécient guère, son compagnon déserte et il ne peut en garder aucun près de lui. Même si ces créatures se comportent en amis fidèles, ce ne sont pas des animaux de compagnie ou des esclaves. Elles reprennent leur liberté si le personnage les oblige à faire trop de concessions.

Les compagnons animaux restent des animaux normaux ; ce ne sont jamais des créatures magiques, contrairement aux familiers ou aux destriers de paladin. Même s'ils peuvent apprendre des tours, ils conservent tous leurs instincts et ne sont pas plus intelligents que les autres représentants de leur espèce. Contrairement aux hommes d'armes, ils ne sont pas assez intelligents pour obéir à des instructions complexes, comme par exemple « Attaque le gnoll à la baguette ». Au prix d'une action libre, le personnage peut leur donner un ordre simple (« Attaque », « Viens », etc.) à condition de le leur avoir enseigné au préalable. Une instruction plus élaborée, comme dire à un animal d'attaquer la cible que l'aventurier montre du doigt, demande une action simple. Les animaux ne sont jamais à l'aise dans des conditions de combat inhabituelles (par exemple, lorsque leur adversaire est invisible), et ils hésitent toujours à attaquer les créatures étranges ou contre nature, telles que les vases et les tyrannoëils.

Si on ne leur donne aucun ordre, les animaux suivent le personnage et attaquent quiconque le menace (ou les menace, eux). Il faut leur enseigner des tours pour qu'ils se comportent différemment. Ses tours sont décrits avec la compétence *Dressage*, page 75 du *Manuel des Joueurs*.

PERSONNAGES ÉPIQUES

Les personnages de niveau 21 ou plus sont considérés comme des personnages épiques, quel que soit le moyen employé pour parvenir à ce niveau. Les personnages épiques, c'est-à-dire ceux dont le niveau global est au moins égal à 21, sont gérés de façon légèrement différente des personnages ordinaires.

Bien qu'ils bénéficient de la plupart des avantages liés au niveau, certains prennent une forme nouvelle.

Les classes de base du *Manuel des Joueurs* ne sont décrites que jusqu'au niveau 20, mais les règles qui suivent expliquent quels avantages un personnage épique tire d'un niveau de classe supérieur à 20. Il est également possible pour un personnage de continuer une progression dans une classe de prestige à 10 niveaux (comme l'assassin ou le chevalier noir) au-delà de 10, mais uniquement s'il est déjà de niveau 20 ou plus. Les classes de prestige à moins de 10 niveaux (comme l'archimage ou le thaumaturge) sont par contre définitivement limitées à ce niveau.

Bonus épique aux sauvegardes. Le bonus de base aux sauvegardes ne progresse plus quand le niveau global du personnage dépasse 20. Cependant, il reçoit un bonus épique cumulatif de +1 sur les jets de sauvegarde tous les niveaux pairs au-delà de 20, comme l'indique la Table 6-19 : bonus épiques à l'attaque et aux sauvegarde. En d'autres termes, un personnage épique bénéficie d'un bonus épique aux sauvegardes de +1 au niveau 2, qui passe à +2 au niveau 24 et ainsi de suite.

Bonus épique à l'attaque. De même, le bonus de base à l'attaque d'un personnage ne progresse plus une fois qu'il atteint un niveau global de 20. Néanmoins, un personnage épique bénéficie d'un bonus épique cumulatif de +1 sur les jets d'attaque tous les niveaux impairs au-delà de 20, comme le montre la Table 6-19 : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes.

Points d'expérience. Cette colonne de la table 6-20 : expérience et avantages liés au niveau épique indique nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre chaque niveau. Pour les personnages multiclassés, les points d'expérience déterminent le niveau global, pas celui de chaque classe.

Bien que la Table 6-20 s'interrompe au niveau 30, il est possible d'extrapoler le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau 31 et les suivants. Il suffit d'ajouter 1 000 fois le niveau du personnage au total de PX nécessaire à son niveau actuel. Par exemple, pour atteindre le niveau 31, il faut posséder $30 \times 1\,000$ PX (soit 30 000 PX), plus 435 000 PX, soit un total de 465 000 PX.

Limite des compétences de classe. Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3.

Limite des compétences hors classe. Pour les compétences hors classe (hc), le degré de maîtrise que le personnage peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise dans les compétences de classe.

Dons. Un personnage gagne un don chaque fois que son niveau global est divisible par trois (aux niveaux 21, 24, 27 et ainsi de suite). Notez que ces dons viennent en plus de ceux que confèrent certaines classes en tant qu'aptitude de classe.

Augmentation de caractéristique. Chaque fois que le niveau global du personnage est divisible par quatre (c'est-à-dire aux niveaux 24, 28, 32 et ainsi de suite), il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix.

Pour ■ qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global plutôt que du niveau de classe. Ainsi, un guerrier/magicien de niveau 11/13 a un niveau global égal à 24 ; il peut donc prétendre à un don et un point de caractéristique supplémentaires.

APTITUDES DE CLASSE ÉPIQUE

Le *Manuel des Joueurs* ne renferme les informations sur la progression des personnages que jusqu'au niveau 20, et les règles suivantes s'appliquent pour les niveaux suivants.

La plupart des aptitudes de classes (mais pas toutes) continuent à progresser après le niveau 20. Avant de vous présenter les progressions épiques des classes de base, voici quelques explications à leur sujet.

- Comme il a déjà été précisé, les bonus de base à l'attaque ■ aux sauvegardes liés à la classe n'augmentent plus après le niveau 20. C'est pourquoi les tables de progression épique n'incluent pas de colonnes à leur sujet. Les personnages épiques reçoivent par contre le bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes fourni par la Table 6-18 : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes.
- Les personnages épiques reçoivent le nombre habituel de points de compétence et les dés de vie correspondant à leur progression de classe.
- En règle générale, toute aptitude de classe dont les valeurs dépendent du niveau de classe du personnage (comme le nombre de points de vie guéris par l'imposition des mains du paladin, le DD du coup étourdissant du moine ou le test de savoir bardique du barde) continue à progresser avec les niveaux épiques. Un paladin de niveau 22 ayant une valeur de Charisme de 20 peut guérir jusqu'à $(22 \times 5) = 110$ points de vie par jour grâce à son aptitude

TABLE 6-19 : BONUS ÉPIQUE À L'ATTAQUE ET AUX SAUVEGARDES

Niveau global	Bonus épique aux sauvegardes	Bonus épique à l'attaque
21	+0	+1
22	+1	+1
23	+1	+2
24	+2	+2
25	+2	+3
26	+3	+3
27	+3	+4
28	+4	+4
29	+4	+5
30	+5	+5

TABLE 6-20 : EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU ÉPIQUE

Niveau global	PX	Limite aux compétences de classe	Limite aux compétences hors classe	Augmentation de Dons	Augmentation de caractéristique
21	210 000	24	12	8°	—
22	231 000	25	12 1/2	—	—
23	253 000	26	13	—	—
24	276 000	27	13 1/2	9°	6°
25	300 000	28	14	—	—
26	325 000	29	14 1/2	—	—
27	351 000	30	15	10°	—
28	378 000	31	15 1/2	—	7°
29	406 000	32	16	—	—
30	435 000	33	16 1/2	11°	—
+1	+1 000 PX	+1	+1/2	+1 par 3	+1 par 4

x niveau actuel

d'imposition des mains. Le DD pour résister à un coup étourdissant de moine de niveau 24 est de $10 + 12$ (la moitié de son niveau) + le modificateur de Sagesse du moine. Un barde de niveau 30 effectue ses tests de savoir bardique avec $1d20 + 30$ + son modificateur d'Intelligence.

- Dans le cas des classes de prestige, les valeurs des DD dépendant du niveau de classe (comme l'attaque mortelle de l'assassin) n'augmentent que de +1 par 2 niveaux supérieurs à 10. Ainsi, un assassin de niveau 24 aurait un DD de 27 + le modificateur d'Intelligence du personnage, c'est-à-dire 10 + ses niveaux de classe jusqu'à 10 + la moitié de ses niveaux de classe au-delà de 10.
- Pour les jeteurs de sorts, le niveau de lanceur de sorts (qui intervient dans les variables des sorts et pour vaincre la résistance à la magie) continue à augmenter après le niveau 20. Par exemple, un magicien de niveau 23 a un niveau de lanceur de sorts de 23 et un paladin de niveau 24 a un niveau de lanceur de sorts de ■ (la moitié de son niveau de classe). Cependant, le quota de sorts quotidien n'augmente plus après le niveau 20.
- Les pouvoirs des familiers, des destriers de paladin, des compagnons animaux et des serviteurs fiélons continuent à augmenter lorsqu'ils dépendent d'une formule utilisant le niveau du maître (comme pour la valeur de la résistance à la magie d'un familier).
- Toutes les aptitudes de classes dont les effets ou le nombre d'utilisations quotidiennes augmentent selon un motif régulier (comme l'attaque sournoise du roubleur ou le nombre de rages journalières d'un barbare) continuent à progresser au même rythme avec les niveaux épiques. Par exemple, un roubleur de niveau 27 inflige +12d6 points de dégâts supplémentaires lors d'une attaque sournoise, et un barbare de niveau 32 peut entrer en rage neuf fois par jour. Les dons supplémentaires constituent une exception à cette règle. L'acquisition des dons supplémentaires des guerriers et des magiciens se fait sur un rythme différent au-delà du niveau 20 (voir plus loin).
- En plus des aptitudes de classe acquises lors des vingt premiers niveaux, chaque classe reçoit un don en bonus tous les 2, 3, 4 ou 5 niveaux au-delà de 20 (selon la classe). Cela permet d'équilibrer la progression des différentes classes après le niveau 20, car toutes n'ont pas d'aptitudes de classes à faire évoluer à haut niveau. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que les personnages obtiennent tous les trois niveaux (selon la Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22 du *Manuel des Joueurs*).

- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classes après le niveau 20. Les aptitudes de classe dont la progression est irrégulière ou s'arrête avant le niveau 20, comme les dégâts à mains nues du moine, et celles qui ont une liste finie d'options, comme les pouvoirs spéciaux du roublard, cessent de s'améliorer une fois que le personnage atteint le niveau 20 dans cette classe. De même, les aptitudes de classes obtenues à un niveau précis, comme le déplacement accéléré du barbare, ne s'améliorent pas ensuite.

Dons supplémentaires. Le barbare épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 24, 28 et ainsi de suite).

BARDE ÉPIQUE

La musique d'un barde épique est capable d'ébranler même les créatures dénuées d'âme, ou encore d'inspirer ses alliés vers de nouveaux extrêmes de bravoure et d'héroïsme.

Dés de vie : d6.
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un barde épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du barde n'augmente pas après le niveau 20. Le barde épique n'apprend pas de nouveaux sorts.

Musique de barde. Le barde n'obtient aucun nouvel effet de musique de barde.

Savoir bardique. Le test de savoir bardique s'effectue avec 1d20 + son niveau de barde + son modificateur d'Intelligence.

Inspiration vaillante. Le bonus que le barde épique confère lorsqu'il utilise cette aptitude augmente de +1 tous les six niveaux au-dessus de 20 (soit +5 au niveau 26, +6 au niveau 32 et ainsi de suite).

Dons supplémentaires. Le barde épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

DRUIDE ÉPIQUE

Le druide épique est un formidable symbole du pouvoir de la nature. Il est capable de dompter les forces primordiales des éléments pour les faire agir à sa guise.

Dés de vie : d8.
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un druide épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du druide n'augmente pas après le niveau 20.

Compagnon animal. Le compagnon animal d'un druide épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite), le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, ses ajustements de Force et de Dextérité augmentent de +1 et il apprend un tour en bonus supplémentaire.

Forme animale. Le druide épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude tous les 4 niveaux au-dessus de 18 (soit 7/jour au niveau 22, 8/jour au niveau 26 et ainsi de suite). L'aptitude du druide à se transformer en élémentaire ne s'améliore pas.

Ajouter une deuxième classe

Chaque fois qu'un personnage épique monoclasse gagne un niveau, il a le choix entre poursuivre normalement sa progression ou démarrer une autre classe au niveau 1. Les règles habituelles du multiclassage s'appliquent normalement (voir page 59 du *Manuel des joueurs*), mais les personnages épiques doivent garder à l'esprit les règles particulières de la progression épique.

Le personnage épique acquiert tous les avantages procurés par sa nouvelle classe : compétences de classe, maniement des armes ou des boucliers et port des armures, sorts, aptitudes de classe et un nombre de points de vie correspondant au dé de vie de la nouvelle classe. Il gagne également le nombre de points de compétence d'un niveau additionnel pour sa nouvelle classe. Comme pour un multiclassage normal, le personnage n'obtient pas les avantages d'un personnage dont c'est le premier niveau global : les points de vie maximaux, les points de compétence quadruplés, l'équipement ou la richesse initiale, ainsi qu'un compagnon animal.

Un personnage épique ne bénéficie pas du bonus de base à l'attaque ou aux sauvegardes de sa deuxième classe, mais reçoit le bonus épique d'un personnage de son niveau global, comme présenté sur la Table 6-19 : expérience et avantages liés au niveau épique.

BARBARE ÉPIQUE

Le barbare épique est une véritable terreur. Incarnation même de la rage, ce furieux combattant est capable de réduire ses adversaires en miettes avec une imposante facilité.

Dés de vie : d12.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Rage de berserker. Le barbare épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de cette aptitude tous les 4 niveaux au-dessus de 20 (soit 7/jour au niveau 24, 8/jour au niveau 28 et ainsi de suite).

Sens des pièges. Les bonus du barbare épique contre les pièges augmentent de +1 tous les 3 niveaux au-dessus de 18 (soit +7 au niveau 21, +8 au niveau 24 et ainsi de suite).

Réduction des dégâts. La valeur de réduction des dégâts du barbare épique augmente de 1 point tous les 3 niveaux au-dessus de 19 (soit 6/- au niveau 22, 7/- au niveau 25 et ainsi de suite).

LES COULISSES DE D&D : UNE LIMITE AUX BONUS À L'ATTAQUE ET AUX SAUVEGARDES

Pourquoi les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes n'augmentent plus après le niveau 20 ? C'est une question d'équilibre de jeu.

Si le bonus de base à l'attaque poursuivait sa progression, les personnages disposeraient de tellement d'attaques par round que le jeu en serait très sensiblement ralenti. Pire encore, seules les premières attaques auraient de l'importance puisque les autres ne toucheraient sans doute même pas en raison de la diminution progressive du bonus. C'est pour cette raison que les règles y mettent un frein, parce que bonus de base à l'attaque détermine le nombre d'attaques qu'un personnage peut réaliser. Au-delà du niveau 20, le bonus de base à l'attaque ne progresse plus. Votre personnage bénéficie de bonus (épique et autres) aux jets d'attaque, mais ceux-ci n'influent pas sur son bonus de base à l'attaque et ne lui confèrent donc pas d'attaque supplémentaire.

Par contre, cette limite ne s'applique pas au bonus de base à l'attaque issu strictement des dés de vie d'un monstre. Ainsi, un titan doté de 21 DV qui se conforme aux règles d'évolution possible du *Manuel des Monstres* possède un bonus de base à l'attaque de +21. Néanmoins, un bonus de base à l'attaque élevé n'offre jamais plus de quatre attaques portées à l'aide d'une arme donnée en utilisant l'action d'attaque à outrance. Ceci dit, certains effets, dont les armes de rapidité, certains dons ou aptitudes de classe comme le déluge

de coups du moine, sont susceptibles d'octroyer des attaques supplémentaires pouvant dépasser cette limite. Cependant, quel que soit le bonus de base à l'attaque d'une créature, celle-ci ne peut porter plus de quatre coups à l'aide de son arme en exploitant l'action d'attaque à outrance.

La limite imposée aux bonus de bases aux sauvegardes résulte également d'une question d'équilibre dans le jeu. Comme les bonus aux sauvegardes connaissent deux rythmes de progression différents, l'un élevé et l'autre faible (voir la Table 3-1 de la page 22 du *Manuel des joueurs*), l'écart creusé entre les deux finirait par être si prononcé que deux situations différentes ayant le même DD mais des catégories de sauvegarde différentes, pourraient constituer des menaces d'une amplitude sans commune mesure. La différence entre un bonus de base élevé et faible pour un personnage de niveau 60 serait par exemple de 12 points (+32 contre +20). En y ajoutant les bonus dus à une valeur de caractéristique élevée et des objets magiques, le gouffre peut encore se creuser. Cela mène à une situation où un personnage pourrait réussir ses jets de Vigueur sur tout résultat autre que 1, tandis que ses jets de Réflexes au même DD échoueraient sur tout autre résultat qu'un 20. C'est pour cela que les bonus aux sauvegardes n'augmentent pas au-delà du niveau 20, mais que tous les personnages épiques bénéficient régulièrement de bonus épique aux jets de sauvegarde.

Dons supplémentaires. Le druide épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 24, 28 et ainsi de suite).

ENSORCELEUR ÉPIQUE

L'ensorceleur épique a donné une dimension mythique à ses pouvoirs profanes innés. Cependant, la soif de puissance n'a pas de limite.

Dés de vie : d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un ensorceleur épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien de l'ensorceleur n'augmente pas après le niveau 20. L'ensorceleur épique n'apprend pas de nouveaux sorts.

Familier. Le familier d'un ensorceleur épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 2 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 22, 24, 26 et ainsi de suite), l'ajustement à l'armure naturelle du familier et sa valeur d'Intelligence augmentent de +1. La résistance à la magie du familier est égale au niveau de classe de l'ensorceleur +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, le personnage acquiert le don Sort de familier pour un sort de son choix.

Dons supplémentaires. L'ensorceleur épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

GUERRIER ÉPIQUE

Le guerrier épique est une véritable machine de guerre, un maître des manœuvres militaires inégalé par les autres personnages. Plus qu'un simple bretteur, le guerrier épique sait triompher quelle que soit l'arène.

Dés de vie : d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Dons supplémentaires. Le guerrier épique reçoit un don supplémentaire tous les 2 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 22, 24, 26 et ainsi de suite).

MAGICIEN ÉPIQUE

Aux yeux du magicien épique, la connaissance est synonyme de pouvoir et la quête de connaissances est sans fin. Il parcourt sans relâche les plans d'existence à la recherche des secrets d'une magie toujours plus grande ou de celui de la création d'artefacts.

Dés de vie : d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du magicien épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du magicien n'augmente pas après le niveau 20. Le magicien épique apprend deux sorts de n'importe quel niveau ou niveaux qui sont accessibles à son nouveau niveau.

Familier. Le familier d'un magicien épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 2 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 22, 24, 26 et ainsi de suite), l'ajustement à l'armure naturelle du familier et sa valeur d'Intelligence augmentent de +1. La résistance à la magie du familier est égale au niveau de classe de l'ensorceleur +5. Au niveau 21 et tous les 10 niveaux suivants, le personnage acquiert le don Sort de familier pour un sort de son choix.

Dons supplémentaires. Le magicien épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

MOINE ÉPIQUE

Le moine épique a atteint un niveau de quiétude dont peu de personnages oseraient rêver. Nul mortel n'affiche autant de rapidité, de puissance, de grâce et de force de volonté.

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Bonus à la CA. Les bonus du moine épique à la CA lorsqu'il ne porte aucune armure augmentent de +1 tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit +5 au niveau 25, +6 au niveau 30 et ainsi de suite).

Combat à mains nues. Les dégâts qu'infligent les attaques à mains nues du moine n'augmentent pas après le niveau 20.

Coup étourdissant. Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer le DD contre cette attaque, comme d'habitude.

Déplacement accéléré. Le bonus à la vitesse de déplacement du moine épique lorsqu'il ne porte aucune armure augmente de +3 mètres tous les 3 niveaux au-dessus de 18 (soit +21 mètres au niveau 21, +24 mètres au niveau 24 et ainsi de suite).

Frappe ki. Cette aptitude n'évolue plus automatiquement après le niveau 16.

Plénitude physique. Le moine épique peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau de classe chaque jour.

Pas chassé. Le niveau de classe du moine épique détermine le niveau de lanceur de sorts pour ce pouvoir.

Âme de diamant. La résistance à la magie du moine épique est égale à son niveau de classe +10.

Paume vibratoire. Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer le DD contre cette attaque.

Désertion de l'âme. Utilisez le niveau de classe du moine épique pour déterminer la durée de ce pouvoir.

Dons supplémentaires. Le moine épique reçoit un don supplémentaire tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 25, 30 et ainsi de suite).

PALADIN ÉPIQUE

Le paladin épique apparaît sur la ligne de front de tous les conflits menés contre le Chaos et le Mal, émettant tel une lueur d'espoir pour tous ceux qui combattent au nom du Bien.

Dés de vie : d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Imposition des mains. Chaque jour, le paladin épique peut soigner un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme (s'il en a un) multiplié par son niveau de classe.

Châtiment du Mal. Le paladin épique ajoute son niveau de classe sur le jet de dégâts contre un adversaire mauvais lors d'un châtiment du Mal. Il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir par jour tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit 6/jour au niveau 25, 7/jour au niveau 30 et ainsi de suite).

Renvoi des morts-vivants. Le paladin renvoie les morts-vivants comme un prêtre de trois niveaux de moins que son niveau de classe.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un paladin épique est égal à la moitié de son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du paladin n'augmente pas après le niveau 20.

Destrier de paladin. Le destrier d'un paladin épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 25, 30 et ainsi de suite), le destrier gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, son ajustement de Force augmente de +1 et sa valeur d'Intelligence augmente de +1. La résistance à la magie du destrier est égale au niveau de classe du paladin +5.

Guerison des maladies. Le paladin épique obtient une utilisation hebdomadaire supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux au-dessus de 18 (soit 6/semaine au niveau 21, 7/semaine au niveau 24 et ainsi de suite).

Dons supplémentaires. Le paladin épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

PRÊTRE ÉPIQUE

Dans une campagne classique, les prêtres épiques sont les serviteurs d'élite des dieux. Au sein d'un groupe d'aventuriers, le prêtre épique constitue le moyeu qui offre pouvoir et soutien à ses compagnons.

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre épique est égal à son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du prêtre n'augmente pas après le niveau 20.

Renvoi ou intimidation de morts-vivants. Utilisez le niveau de classe du prêtre épique pour déterminer la puissance des morts-vivants affectés, par une tentative de renvoi, ainsi que pour le jet d'efficacité du renvoi, comme d'habitude.

Dons supplémentaires. Le prêtre épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

RÔDEUR ÉPIQUE

Qu'il soit un ingénieux protecteur des forêts ou un tueur de sang-froid, le rôdeur épique ne fait plus qu'un avec la nature, où il évolue avec une grâce meurtrière et l'esprit pénétrant.

Dés de vie : d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Ennemi juré. Le rôdeur épique obtient un nouvel ennemi juré et augmente de +2 son bonus contre l'un de ses ennemis jurés tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit un sixième ennemi au niveau 25, un septième au niveau 30 et ainsi de suite).

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un rôdeur épique est égal à la moitié de son niveau de classe. Le quota de sorts quotidien du rôdeur n'augmente pas après le niveau 20.

Compagnon animal. Le compagnon animal d'un rôdeur épique poursuit sa montée en puissance. Tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 26, 32 et ainsi de suite), le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +2, ses ajustements de Force et de Dextérité augmentent de +1 et il apprend un tour en bonus supplémentaire.

Dons supplémentaires. Le rôdeur épique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 23, 26 et ainsi de suite).

ROUBLARD ÉPIQUE

Le roubleur épique est un escroc et un voleur, un détecteur de piège et un menteur impénitent. Ses talents sont légendaires, tout comme les récits de ses exploits. D'ailleurs, si l'on en croit ces histoires, il semble n'y avoir aucun trésor qui soit hors de sa portée.

Dés de vie : d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 11 + modificateur d'Int.

Attaque sournoise. Le bonus au dégâts de l'attaque sournoise d'un roubleur épique augmente de +1d6 tous les 2 niveaux au-dessus de 19 (soit +1d6 au niveau 21, +1d6 au niveau 23 et ainsi de suite).

Pouvoirs spéciaux. Le roubleur n'obtient pas automatiquement de nouveaux pouvoirs spéciaux après le niveau 19, mais il peut choisir l'un d'eux (attaque handicapante, esprit fuyant, esquive extraordinaire, maîtrise des compétences, opportunisme ou roulé-boulé) à la place d'un don.

Sens des pièges. Les bonus du roubleur épique contre les pièges augmentent de +1 tous les 3 niveaux au-dessus de 18 (soit +7 au niveau 21, +8 au niveau 24 et ainsi de suite).

Dons supplémentaires. Le roubleur épique reçoit un don supplémentaire tous les 4 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 24, 28 et ainsi de suite).

CRÉATION DE PERSONNAGES AU-DELA DU NIVEAU 20

Si vous (ou vos joueurs) souhaitez créer un personnage de niveau épique, vous pouvez déterminer son équipement et sa richesse à l'aide de la table suivante.

Niveau global	Richesse	Niveau global	Richesse
21	975 000 po	31	4 900 000 po
22	1 200 000 po	32	5 600 000 po
23	1 500 000 po	33	6 300 000 po
24	1 800 000 po	34	7 000 000 po
25	2 100 000 po	35	7 900 000 po
26	2 500 000 po	36	8 800 000 po
27	2 900 000 po	37	9 900 000 po
28	3 300 000 po	38	11 000 000 po
29	3 800 000 po	39	12 300 000 po
30	4 300 000 po	40	13 600 000 po

Limiter les objets magiques. Comme lorsqu'on crée un personnage de niveau 2 à 20, le MD peut souhaiter limiter la sélection d'objets magiques disponibles à un personnage de niveau supérieur à 20, ou exiger qu'il ne dépense pas plus d'une certaine fraction de son allocation sur chaque objet.

Par exemple, on peut décider qu'un personnage nouvellement créé ne peut avoir d'objet coûtant plus de 25% de sa richesse, qu'il ne peut avoir que jusqu'à trois objets dont le prix est compris entre 10% et 25% de sa richesse, le reste de son équipement étant composé d'objets moins coûteux. Ainsi un personnage de

niveau 22 dispose d'une allocation de 1 200 000 po et peut avoir jusqu'à trois objets coûtant entre 120 000 et 300 000 po et autant d'objets qu'il le désire dont le prix est inférieur à 120 000 po.

LES PERSONNAGES MONSTRUEUX ÉPIQUES

Les règles de cette section concernent aussi les personnages monstrueux dès que leur niveau global dépasse 20 et à condition qu'ils possèdent au moins un niveau de classe. (Le niveau global d'un personnage monstrueux est la somme de ses niveaux de classe et de ses éventuels DV raciaux. Il ne tient pas compte de son ajustement racial.) Ils peuvent alors choisir des dons épiques (voir ci-dessous) et ils obtiennent un bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes. Par exemple, un ogre (4 DV raciaux et ajustement de niveau de +2) guerrier 13/chevalier noir 4 est un personnage épique car son niveau global est de 21 (4 DV raciaux plus 17 niveaux de classe). Il peut choisir un don épique et il obtient un bonus épique à l'attaque de +1. Cependant, à cause de son ajustement de niveau, il lui faut 276 000 PX pour atteindre le niveau suivant.

Les règles concernant les personnages monstrueux se trouvent page 172 et le Manuel des Monstres contient l'ajustement de niveau de nombreux monstres pouvant être incarnés par des joueurs. Ces modificateurs peuvent servir à estimer ceux d'autres créatures que vous souhaiteriez incorporer dans votre campagne.

LES DONS ÉPIQUES

Les dons suivants sont uniquement accessibles aux personnages épiques. Dès qu'un personnage épique peut obtenir un nouveau don, il peut choisir un don ordinaire dans le Manuel des Joueurs ou un don épique parmi la liste suivante.

Châtiment suprême [épique]

Les attaques de châtiment du personnage sont beaucoup plus puissantes.

Conditions. Cha 25, châtiment (aptitude de classe ou pouvoir accordé de domaine).

Avantage. Quand le personnage réussit une attaque de châtiment, il ajoute deux fois le niveau de classe adéquat aux dégâts, au lieu d'une fois.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets cumulent. (Mais rappelez-vous que doubler deux fois triple et ainsi de suite.)

Connaissance magique [épique]

Le personnage ajoute deux sorts profanes supplémentaires à son répertoire.

Condition. Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour une classe pratiquant la magie profane.

Avantage. Le personnage apprend deux nouveaux sorts profanes, à choisir parmi les niveaux de sorts auxquels il a accès. Ce don n'accorde pas d'emplacement de sorts quotidien supplémentaire.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

Critique anéantissant [épique]

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, avec laquelle il est capable d'infliger plus de dégâts sur un coup critique.

Conditions. For 23, Arme de prédilection (avec l'arme choisie), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (avec l'arme choisie), Succession d'enchaînements.

Avantage. Quand il obtient un critique à l'aide de l'arme choisie, le personnage inflige des dégâts supplémentaires, selon le facteur de critique de son arme : +1d6 points de dégâts s'il est de x2, +2d6 points de dégâts s'il est de x3 et +3d6 points de dégâts s'il est de x4. (Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Inspiration durable [épique]

La musique du personnage affecte ses alliés longtemps après qu'il a fini de jouer.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 dans une forme de Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Les effets des différentes inspirations de la musique de barde du personnage durent 10 fois plus longtemps que la normale dès lors qu'il cesse de chanter. Ce don n'a aucun effet sur les formes d'inspirations qui s'arrêtent en même temps que le chant du barde, comme inspiration talentueuse.

Rage terrifiante [épique]

Quand le personnage entre en rage de berserker, il sème la panique parmi ses adversaires.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Intimidation, rage de berserker (5/jour).

Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, il effectue un test d'Intimidation. Tous les ennemis qui le voient doivent effectuer un jet de Volonté opposé au résultat du personnage pour éviter de succomber à la panique (s'ils ont moins de DV que le personnage) ou d'être secoués (s'ils ont autant de DV que lui et jusqu'à deux fois plus) pendant 4d6 rounds dans les deux cas. Un adversaire ayant plus de deux fois le nombre de DV du personnage n'est pas affecté par ce don.

Renvoi planaire [épique]

Le personnage peut repousser ou intimider les Extérieurs.

Conditions. Sag 25, Cha 25, faculté de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Le personnage est capable de repousser ou d'intimider les Extérieurs comme s'ils étaient des morts-vivants. Un Extérieur possède l'équivalent d'une résistance au renvoi égale à la moitié de sa résistance à la magie.

Si le personnage repousse les morts-vivants, il peut repousser (ou détruire) tous les Extérieurs mauvais et intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais. Si le personnage intimide les morts-vivants, il peut intimider (ou contrôler) tous les Extérieurs mauvais et repousse (ou détruit) tous les Extérieurs qui ne sont pas mauvais.

Science de l'attaque sournoise [épique]

Les attaques sournoises du personnage sont encore plus meurtrières.

Conditions. Attaque sournoise (+8d6).

Avantage. Ajoutez +1d6 aux dégâts des attaques sournoises du personnage.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Science de l'emplacement de sort [épique]

Le personnage peut préparer des sorts dépassant les limites normales de la pratique de la magie.

Conditions. Faculté de lancer des sorts du niveau normal maximal pour au moins une classe.

Avantage. Lorsque le personnage obtient ce don, il gagne un emplacement de sort quotidien d'un niveau dépassant de 1 le maximum actuel des sorts auquel il a accès. (Il peut néanmoins choisir un niveau inférieur s'il le souhaite.) Par exemple, un magicien choisissant ce don au niveau 21 obtient un emplacement de sort de niveau 10. S'il le choisit à nouveau au niveau 24, il obtiendra un emplacement de niveau 11.

Pour lancer un sort placé dans ces emplacements, le personnage doit avoir la valeur requise (10 + niveau de sort) dans la caractéristique primordiale de cette classe. S'il possède une valeur de caractéristique primordiale suffisamment élevée, il peut obtenir normalement des sorts en bonus pour ces niveaux. (Il faut étendre de façon régulière la Table 1-1 du Manuel des Joueurs.)

Ce don est sans effet sur les classes ne pratiquant pas la magie. L'emplacement de sort doit être affecté à une classe pour laquelle le personnage maîtrise les sorts de niveau maximal. Par exemple un rôdeur 5/ensorceleur 19 peut choisir ce don pour sa classe d'ensorceleur, mais pas pour celle de rôdeur.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

Science de l'ennemi juré [épique]

Le personnage affine ses méthodes de combat contre ses ennemis jurés.

Conditions. Au moins cinq ennemis jurés différents.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie, ainsi que sur les jets de dégâts, contre tous ses ennemis jurés.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Science de la forme animale élémentaire [épique]

Le personnage peut prendre la forme d'une plus grande variété d'élémentaires.

Conditions. Sag 25, faculté de prendre une forme animale élémentaire.

Avantage. Grâce à son pouvoir de forme animale, le personnage peut se transformer en n'importe quelle créature du type élémentaire (comme le fumigon ou le magmatique) dont il peut adopter la taille en tant qu'animal. Par exemple, un personnage pouvant prendre la forme d'un animal de taille TG peut se transformer en une créature de type élémentaire de taille TG. Le personnage obtient tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de la créature élémentaire dont il prend la forme.

Normal. Sans ce don, le personnage ne peut prendre que la forme d'un élémentaire de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre de taille P, M ou G.

Science de la métamagie [épique]

Le personnage lance facilement des sorts métamagiques.

Conditions. Quatre dons de métamagie, degré de maîtrise de 30 en Art de la magie.

Avantage. Lorsque le personnage lance un sort métamagique (modifié par un ou plusieurs dons de métamagie), le niveau de l'emplacement de sort nécessaire est réduit de 1. Cependant, ce don ne peut réduire le niveau de l'emplacement en dessous du niveau réel du sort +1. Par exemple, le personnage peut lancer une boule de feu à incantation rapide avec un emplacement de sort de niveau 6 plutôt que 7. Par contre, un projectile magique à incantation silencieuse n'est pas affecté par ce don, et nécessite toujours un emplacement de sort de niveau 2.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Science du coup étourdissant [épique]

Il est plus difficile résister aux coups étourdissants du personnage.

Conditions. Dex 19, Sag 19, Science du combat à mains nues, Coup étourdissant.

Avantage. Le DD du jet de sauvegarde contre les coups étourdissants du personnage augmente de +2.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Sort de familier [épique]

Le familier du personnage peut lancer un sort.

Conditions. Caractéristique primordiale de 25 pour une classe pratiquant la magie profane.

Avantage. Le personnage choisit un sort du 8^e niveau ou moins qu'il connaît, comme éclair multiple ou cercle de mort. Son familier obtient un pouvoir magique correspondant à ce sort, qu'il peut employer une fois par jour avec un niveau de lanceur de sorts égal à celui du personnage. Le sort choisi ne doit pas exiger une composante matérielle coûtant plus de 1 po ou un sacrifice de PX.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. À chaque fois, le familier du personnage obtient un nouveau pouvoir magique, ou une utilisation quotidienne supplémentaire du même sort.

LES COULISSES DE D&D : CONCEVOIR UNE PROGRESSION ÉPIQUE

Les classes de base de D&D sont équilibrées entre elles du niveau 1 au 20, mais étendre simplement leur progression au-delà finirait par déséquilibrer le jeu. Cela est dû au fait que toutes les aptitudes de classes ne continuent pas à progresser en effets ou en nombre d'utilisations. Par exemple, la plupart des aptitudes de moine sont obtenues à un niveau donné et n'évoluent plus ensuite.

C'est la raison pour laquelle chaque classe obtient des dons supplémentaires aux niveaux épiques en plus de ces aptitudes de classes. Pour certaines classes, comme le guerrier, ces dons constituent la seule aptitude épique disponible et sa fréquence est donc élevée (un don tous les deux niveaux). Pour d'autres classes, comme le roubleur ou le moine, ces dons supplémentaires ne sont qu'une partie des avantages obtenus aux niveaux épiques, et ils sont donc plus rares (un don tous les quatre ou cinq niveaux).

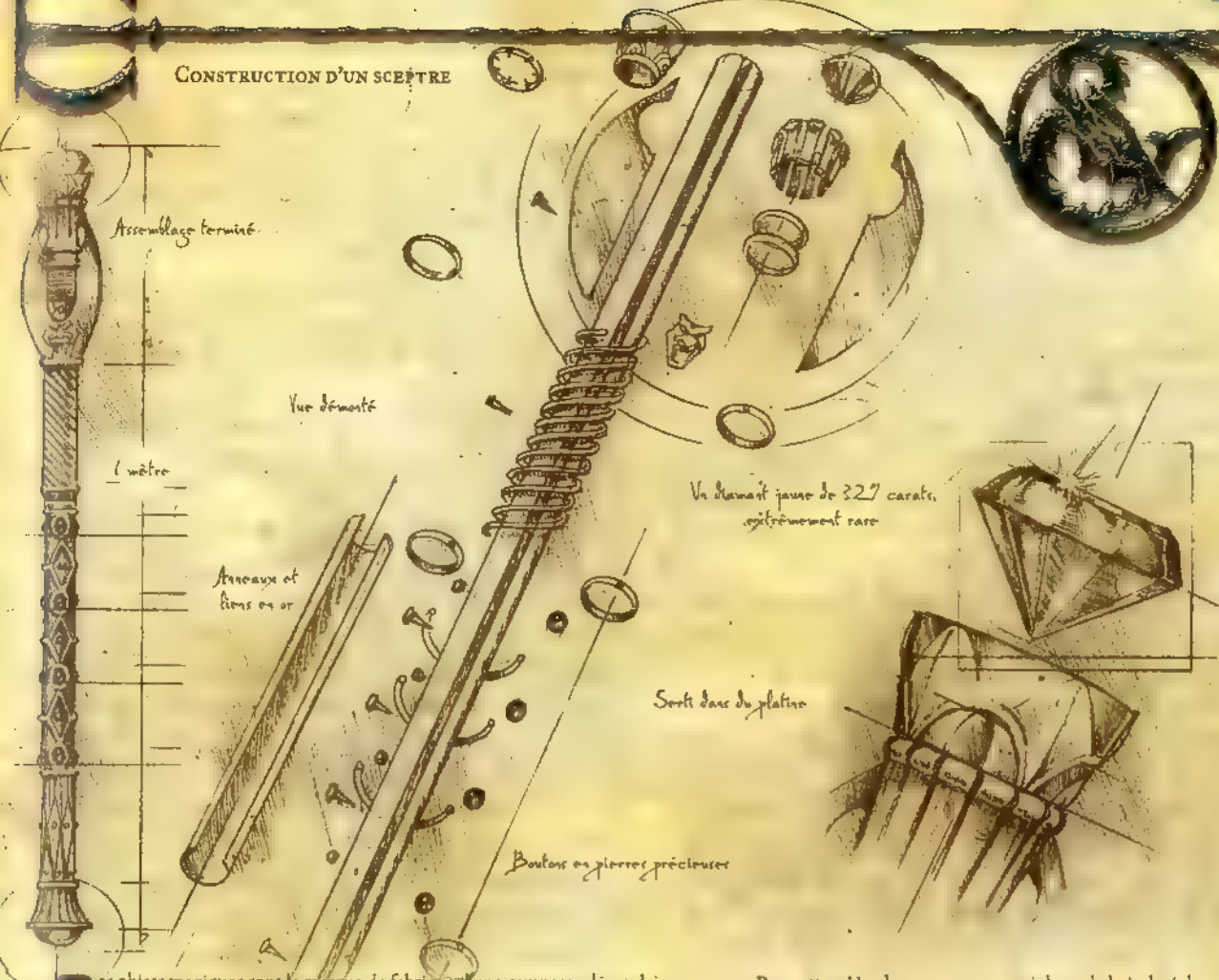


Illustration de A. Swebel

Les objets magiques sont la marque de fabrique d'une campagne légendaire. On les trouve dans le trésor des monstres défaits ou sur la dépouille des adversaires vaincus, quand les personnages ne s'essayaient pas à les créer eux-mêmes. Ils constituent de loin les récompenses les plus convoitées par les aventuriers, à qui ils confèrent des possibilités surnaturelles auxquels ces derniers n'auraient jamais pu prétendre par eux-mêmes. Certains objets magiques sont même doués d'intelligence, ce qui en fait quasiment des PNJ à part entière.

Les objets magiques sont divisés en catégories : anneaux, armes, armures (et boucliers), baguettes, bâtons, objets merveilleux, parchemins, potions (et huiles), et sceptres. Les objets intelligents ou maudits sont détaillés après. Enfin, certains objets sont tellement rares et puissants qu'ils sont classés à part. Il s'agit des artefacts, lesquels peuvent être rares (dans le cas d'objets dont il n'existe qu'une poignée d'exemplaires de par le monde) ou uniques.

Anneaux. Un anneau est un cercle de matière dure (le plus souvent de métal) que l'on porte au doigt (dans la limite de deux anneaux par personnage). Chaque anneau possède un pouvoir magique, souvent un effet constant affectant son porteur. Par exemple, un anneau de triple souhait est scellé de trois rubis, ayant chacun le pouvoir d'accorder un souhait, tandis qu'un anneau d'invisibilité peut rendre son porteur invisible à volonté.

Armes. Les armes magiques confèrent un bonus d'altération sur les jets d'attaque et de dégâts de leur utilisateur, et certaines possèdent d'autres pouvoirs. Par exemple, une hache de guerre naine +3 de froid ajoute +3 aux jets d'attaque et de dégâts de son utilisateur, tout en infligeant 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires.

Armures et boucliers. Les armures et boucliers magiques confèrent une protection renforcée à leur utilisateur, et certains possèdent également d'autres pouvoirs. Par exemple, un personnage portant une cuirasse +2 éthérée est mieux protégé (bonus d'altération de +2 à la CA) et peut passer dans le plan Éthéré en cas de besoin.

Baguettes. Une baguette est un petit bout de bois doré du pouvoir de jeter un certain sort. Une baguette de projectile magique est une arme de choix pour un magicien ou un ensorceleur. Une baguette nouvellement créée contient 50 charges et chaque activation du sort qu'elle contient dépense l'une de ces charges.

Bâtons. Un bâton possède un certain nombre de pouvoirs différents souvent réunis par un concept commun. Par exemple, un bâton d'illumination est une longue canne d'argent gravée de représentations du soleil. Il possède le pouvoir de générer de la lumière sous différentes formes, depuis un simple effet de lumières dansantes jusqu'à une incandescence explosion de lumière. Un bâton nouvellement créé possède 50 charges et chaque utilisation d'une de ses fonctions dépense une ou plusieurs de ces charges.

Objets merveilleux. Cette catégorie réunit tous les autres types d'objets magiques, ce qui comprend les bijoux, les outils, les livres, les habits et bien d'autres choses encore. On y trouve des objets anodins, comme la couverture de déguisement qui permet à son porteur de prendre l'apparence de n'importe qui, ou terrifiants, comme le submersible de Kavalish, étrange engin sous-marin ressemblant à un crabe géant.

Parchemins. On appelle parchemin magique un ou plusieurs sorts écrits sur une feuille de papier ou de parchemin, destinés à être utilisés ultérieurement. Par exemple, un parchemin de lumière brûlante permet à un prêtre de lancer ce sort une fois, comme s'il l'avait préparé lui-même, à la seule différence que les effets du sort (comme la portée et les dégâts) dépendent du niveau de lanceur de sorts du parchemin et non de celui qui l'utilise.

Potions et huiles. Une potion est un breuvage produisant un effet similaire à un sort et qui n'affecte que celui qui la boit. Une huile affecte un objet sur lequel elle est ointe. Par

exemple, une *potion d'état gazeux* prend la forme d'un liquide violet et huileux contenu dans une fiole en verre givré. Il permet à qui la boit de se transformer en vapeur et d'être capable de passer par la plus petite fissure.

Sceptres. Un sceptre est un objet possédant un pouypir qui n'a rien à voir avec les sorts existants. Par exemple, le *sceptre des seigneurs de la guerre* peut se transformer en différentes armes, mais aussi en échelle ou en bélier, et il possède encore d'autres *pouvoirs* étonnants.

OBJETS MAGIQUES MODE D'EMPLOI

Lorsque vous avez recours aux objets magiques, souvenez-vous bien des points suivants.

LE PLUS BEAU DES TRÉSORS

En concevant vos aventures, vous devrez forcément inclure des objets magiques aux trésors que vous proposerez aux personnages, mais cela n'est pas toujours facile. Il est en effet tentant de donner trop d'objets magiques, ou d'en choisir de trop puissants (même si quelques rares MD commentent l'erreur inverse, consistant à ne pas en attribuer assez). Un objet déséquilibré peut mettre votre campagne en péril, mais d'un autre côté, si les aventuriers ne disposent pas d'un équipement magique suffisant, ils risquent de ne pas être de taille à affronter les ennemis prévus pour leur niveau. Les tables de détermination aléatoire des trésors (pages 52-53) ont été conçues afin de vous aider dans ce sens, en vous indiquant la puissance relative de chaque objet (voir Détermination aléatoire des objets magiques, page 215). De temps à autre, vous aurez sans doute envie de choisir vous-même les objets plutôt que de laisser le hasard décider à votre place. N'hésitez surtout pas à le faire dès que vous connaîtrez suffisamment les objets et leur fonctionnement.

Souvenez-vous qu'avant de tomber entre les mains des personnages, les objets magiques seront sûrement utilisés par les PNJ qui les détiennent. Si un chef orque possède une *épée longue* +2, il ne se privera pas de s'en servir contre les aventuriers. Une créature telle qu'une méduse ou un lammasu peut fort bien bénéficier des effets de certains objets magiques, comme un *collier d'adaptation*, ■ même un dragon est capable de boire une potion.

ASPECT

La plupart des objets magiques sont intégrés à la campagne en tant que trésors découverts par les personnages. Chaque fois que les aventuriers trouvent un nouvel objet, vous devez le leur décrire, ce qui nécessite un minimum de réflexion préalable de votre part. Évitez de dire aux joueurs : « Vous voyez une épée longue +2 et une baguette de toile d'araignée sur la table », car cela leur donnerait trop d'indications qu'ils ne sont pas (encore) censés détenir. Personne ne peut connaître le bonus d'une épée magique rien qu'en la regardant et, en règle générale, la forme d'une baguette ne suffit pas pour se faire une idée précise de sa fonction. Si un aventurier possède ce pouvoir, ce ne peut être que parce que vous le lui avez sciemment accordé.

Il existe trois façons de décrire les objets magiques :

Les objets magiques ont l'air quelconques. À première vue, les objets magiques n'ont rien d'extraordinaire. Seul un sort tel que *détection de la magie* ou les actions d'un personnage curieux et/ou chanceux (voir L'identification par tâtonnements, ci-contre) permettent de se rendre compte que ce qui semblait être un grattoir à dos est en réalité un bâton de rhaumatisme. L'avantage de cette méthode, c'est que tout nouvel objet devrait attiser l'intérêt de vos joueurs. Mais le problème, bien sûr, c'est que leur curiosité excessive risque de ralentir le rythme de la partie. De plus, en ayant l'air quelconque, les objets magiques risquent de perdre de leur mystère aux yeux des joueurs.

Les objets magiques sont instantanément reconnaissables. Les objets magiques luisent ou sont couverts de runes, gemmes et autres signes distinctifs. Dans ce type de campagne, l'aspect d'un objet est souvent en rapport direct avec sa puissance. Les épées magiques brillent avec plus ou moins d'éclat, les plus puissantes (qui sont serties de pierres précieuses ou intégralement taillées dans un bloc de cristal durci par magie) étant presque éblouissantes. Certains indices permettent également parfois de connaître la fonction de l'objet. Par exemple, une *baguette de mains brillantes* pourra être en cèdre ou en séquoia et arborer sur toute sa longueur des flammes plaquées à

l'or fin. De la même manière, la silhouette d'un coureur à pied pourra orner les côtés d'une paire de bottes de rapidité. L'avantage de cette approche, c'est que les objets paraissent tous puissants et hors du commun. L'inconvénient, c'est qu'ils sont instantanément reconnaissables et qu'ils en deviennent parfois ostentatoires.

Il n'y a pas de règle. Dans ce cas de figure, certains objets magiques semblent on ne peut plus quelconques, tandis que d'autres sortent manifestement du rang (il s'agit là de la méthode par défaut ; les objets magiques de ce chapitre ont été pensés de cette manière). Certains objets cachent d'impressionnants pouvoirs sous un aspect modeste, tandis que d'autres affichent clairement leur puissance. Cette méthode regroupe les avantages et les défauts des deux précédentes. De plus, elle vous permet de détailler les objets de votre choix avec un luxe de précisions, en n'accordant aux autres qu'une attention limitée.

IDENTIFICATION DES OBJETS MAGIQUES

Quand les personnages trouvent des objets magiques, il leur faut découvrir à quoi ils servent. Voici les trois méthodes permettant de parvenir à ce résultat :

L'identification par tâtonnements. C'est souvent l'approche que les aventuriers essayent en premier, et elle peut être amusante. S'ils n'ont pas accès aux sorts d'identification, rien ne les empêche d'expérimenter. Pour ce faire, ils tentent généralement d'utiliser l'objet de toutes les façons qui leur passent par la tête : « J'enfile l'anneau et je fais des bonds en battant des bras », pourrait vous dire un joueur. Si l'objet testé se trouve être un *anneau de vol*, les actions du personnage devraient lui permettre de s'en apercevoir. Il se peut également que le joueur indique que son personnage enfle l'anneau et qu'il vous demande s'il se passe quelque chose. Vous pourriez alors lui répondre quelque chose comme : « Tu te sens plus léger », ou encore : « La tête te tourne et tu as brusquement le cœur au bord des lèvres ». Autorisez ce genre d'expérimentation même pour les objets qu'il est normalement nécessaire d'ingérer pour déclencher leur effet. Ainsi, le seul fait de goûter une potion du bout de la langue fournira parfois un indice quant à ■ fonction.

Un examen minutieux de l'objet peut également fournir des indications. Un mot de commande peut par exemple être gravé en lettres minuscules à l'intérieur d'un anneau, ou une feuille ciselée peut indiquer qu'il s'agit d'un objet permettant de voler. Dans ce cas, l'indice est généralement découvert sur un test de Fouille (DD 15, ou peut-être 20).

Vous pouvez aussi autoriser le personnage à tenter un test de Connaissances (mystères) ou d'Art de la magie (DD 30 dans les deux cas) pour déterminer s'il a déjà lu des écrits pouvant lui permettre de faire appel aux pouvoirs de l'objet. Sinon, les aventuriers ont la possibilité de consulter des sages, des bardes ou des pratiquants expérimentés de la magie. De tels consultants pourront peut-être les aider à découvrir les fonctions de l'objet, voire son histoire. Comme de bien entendu, ils demandent toujours quelque chose en échange.

Les sorts. Le moyen le plus simple pour déterminer avec certitude si un objet est magique ou non consiste bien évidemment à employer le sort *détection de la magie*. Ce sort peut également servir à obtenir quelques précisions au sujet de l'objet étudié. En effet, si l'on examine longuement l'objet, le lanceur apprend à quelle école de magie il est affilié et quelle est sa puissance globale (selon son niveau de lanceur de sorts). Lorsqu'un personnage utilise *détection de la magie* sur un objet, les indices que vous donnez peuvent être utiles à un joueur expérimenté. C'est pour cette raison que vous devez être très précis sur les informations obtenues (voir la description du sort dans le *Manuel des Joueurs*, la section *Détection de la magie* et les objets magiques, page suivante et la description des objets eux-mêmes).

Les sorts *identification* et *analyse d'enchantement* fournissent bien plus de renseignements que *détection de la magie*. Eux aussi sont détaillés dans le *Manuel des Joueurs*.

Les explications du MD. Vous pouvez également « traquer » et révéler quels sont les pouvoirs de l'objet. Vous êtes tout à fait en droit de le faire, surtout si l'objet se contente d'ajouter un bonus aux actions de son propriétaire. On peut tout à fait concevoir qu'un guerrier utilisant systématiquement une *épée courte* +2 finisse par se faire une idée précise de son bonus. Dans ce cas, donnez l'information au joueur si vous en avez assez d'ajouter mentalement le bonus de +2 à tous ses jets d'attaque et de dégâts.

Détection de la magie et les objets magiques

Le sort *détection de la magie* permet d'identifier l'école à laquelle est affilié un objet magique, c'est-à-dire celle du sort placé dans une potion, une huile, un parchemin ou une baguette, ou du ou des sorts faisant partie des conditions de création des autres types d'objets. La description de chaque objet magique indique l'école à laquelle il est affilié et l'intensité de son aura.

Pour les objets que vous concevez vous-même et dont la construction requiert plusieurs sorts, une *détection de la magie* se focalise sur le sort dont le niveau est le plus élevé. Si aucun sort n'est exigé dans les conditions, appliquez la règle suivante.

Nature de l'objet	École
Arme ou objet d'attaque	Évocation
Armure ou objet de protection	Abjuration
Objet conférant un bonus à une caractéristique, à un test de compétence, etc.	Transmutation

UTILISATION DES OBJETS

Pour pouvoir utiliser un objet, il faut commencer par l'activer, ce qui est parfois aussi simple que d'enfiler un anneau à son doigt. Certains objets fonctionnent en permanence à partir du moment où on les porte, mais dans la plupart des cas, l'utilisation d'un objet nécessite une action simple (qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Ce n'est pas le cas des objets à fin d'incantation, qui sont considérés comme des sorts en situation de combat ■ dont l'utilisation provoque donc une attaque d'opportunité.

Sauf indication contraire dans la description de l'objet, l'activation d'un objet magique requiert une action simple. Cependant, lorsqu'un objet (que ce soit un parchemin, une baguette ou une paire de bottes) reproduit fidèlement l'effet d'un sort, son temps d'activation est égal au temps d'incantation du sort en question (là encore, sauf indication contraire).

Les quatre types d'objets magiques sont développés ci-dessous.

Objets à fin d'incantation. C'est la méthode d'activation des parchemins. Un parchemin est une incantation magique en grande partie prononcée. L'étape de préparation a déjà été effectuée (par celui qui a transcrit le sort sur le parchemin) et il ne reste plus à l'utilisateur qu'à achever l'incantation, en prononçant les dernières paroles et en effectuant les derniers gestes. Pour pouvoir utiliser ce type d'objet sans risque, le sort doit apparaître sur la liste des sorts d'une de ses classes et il doit être d'un niveau suffisant dans cette classe pour y avoir théoriquement accès lui-même. Si son niveau n'est pas assez élevé, un incident est toujours possible (voir *Incidents*, page 258). Activer un objet à fin d'incantation est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité (comme si le personnage lançait un sort).

Objets à potentiel magique. Cette méthode est similaire à la précédente, mais en plus simple encore. Le personnage n'a pas besoin d'achever l'incantation ; il lui suffit de la connaître (ne serait-ce qu'empiriquement) et de prononcer le mot déclenchant le pouvoir. En fait, l'objet reconnaît le potentiel magique de l'utilisateur. Autrement dit, si un magicien trouve un objet à potentiel magique (par exemple, un bâton ou une baguette) et si cet objet utilise un ou plusieurs sorts de magicien, le personnage sait automatiquement s'en servir, quel que soit son niveau (il suffit que le ou les sorts fassent partie de la liste de sorts auxquels le personnage a droit en vertu de sa classe, et cette règle s'applique même si l'aventurier n'est pas encore capable de lancer des sorts, comme c'est le cas pour un paladin de niveau 1 à 3). Le personnage doit tout de même déterminer quel est le sort contenu dans l'objet avant de pouvoir y faire appel. Activer un objet à potentiel magique est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Objets à mot de commande. Si aucune méthode d'activation n'est suggérée dans la description de l'objet ou par la nature de ce dernier, partez du principe qu'il est nécessaire de connaître un mot de commande. Avec ce type d'objet, le pouvoir se déclenche dès que l'utilisateur prononce le mot voulu ; il n'a pas besoin d'avoir la moindre connaissance en matière de magie.

Le mot de commande est en quelque sorte la clef permettant d'ouvrir la serrure derrière laquelle le pouvoir de l'objet est verrouillé. Il peut s'agir d'un mot ou ne peut plus normal (« Vif », « Carré », ou encore « Cheval »), mais dans ce cas, le personnage risque d'activer accidentellement son objet s'il prononce le mot au cours d'une conversation. Le plus souvent, le mot ne veut rien dire, quand il ne s'agit pas d'un terme (ou d'une phrase) tiré d'une langue

morte. Activer un objet à mot de commande est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il arrive que le mot de commande activant l'objet soit mentionné sur ce dernier. Parfois, il est camouflé par un dessin ou une frise rajoutée ultérieurement, à moins que l'objet n'arbore un symbole permettant de retrouver le mot de commande lui-même. Par exemple, si le mot de commande est « Roi », une petite couronne pourra avoir été gravée sur l'objet. Le créateur de l'objet aura également pu inscrire le nom du roi qui était au pouvoir à son époque. Dans ce cas, les personnages devront se livrer à des recherches pour découvrir que ce nom est celui d'un monarque d'antan.

Les compétences *Connaissances (histoire)* et *Connaissances (mystères)* peuvent permettre d'identifier les mots de commande ou de reconnaître des indices à leur sujet. Un test de compétence réussi (DD 30) est nécessaire pour trouver le mot de commande proprement dit. En cas d'échec, le fait de réussir un second test (DD 25) fournira peut-être un indice utile.

Les sorts *identification* et *analyse d'enchantement* permettent d'obtenir le mot de commande d'un objet.

Objets à usage. Il suffit d'utiliser normalement ce type d'objet pour que son pouvoir prenne effet : il peut falloir boire une potion, porter un habit, utiliser une arme ou un bouclier au combat, regarder à travers une lentille, épargner de la poudre, porter un anneau ou mettre un chapeau. C'est le mode d'activation le plus simple qui soit.

Nombre d'objets à usage sont des objets que l'on porte (vêtements, bijoux, etc.). C'est encore plus vrai avec les objets à fonctionnement continu (comme une cape de résistance ou un bandeau d'intelligence), qui doivent presque tous être portés en permanence. Quelques-uns doivent simplement être en possession du personnage (c'est-à-dire quelque part sur sa personne, pas chez lui, au fond d'un coffre) ; la *perle de thaumaturgie* en fait partie. Cela étant, certains objets conçus pour être portés doivent tout de même être activés (c'est le cas d'un anneau d'invisibilité). Même si cette activation nécessite parfois un mot de commande (voir ci-dessus), dans la plupart des cas, le personnage doit juste souhaiter mentalement que l'objet fonctionne. La description de l'objet indique généralement si un mot de commande est nécessaire ou non.

Sauf indication contraire, l'activation d'un objet à usage est soit une action simple, soit une activité instantanée et ne provoque pas d'attaque d'opportunité, sauf si l'usage que l'on fait de l'objet implique une action qui, elle, offre une attaque d'opportunité à l'adversaire (par exemple traverser en courant l'espace contrôlé par l'ennemi à l'aide de *bolles de rapidité*). Si un certain laps de temps est nécessaire entre le moment où le personnage décide d'utiliser l'objet et celui où le pouvoir se déclenche (parce qu'il faut boire une potion, ou enfiler un anneau ou un *couvre-chef*), l'activation est une action simple. Par contre, si le pouvoir de l'objet prend effet chaque fois qu'on s'en sert (comme quand on donne un coup d'épée magique), l'activation est une activité instantanée.

Notez bien que le fait de posséder un objet à usage n'implique pas que l'on sache ce qu'il fait. Passer un anneau de *saut* à son doigt ne suffit pas pour faire des bonds. L'aventurier doit savoir quel est le pouvoir de l'objet (ou du moins en avoir une bonne idée) pour pouvoir s'en servir, sauf si ce pouvoir est permanent, comme c'est le cas pour une potion ou une arme.

TAILLE DES OBJETS MAGIQUES

Lorsque les personnages découvrent un vêtement, un bijou ou une armure magiques, la taille ne doit pas constituer un problème. La plupart des habits magiques sont de taille unique ou s'adaptent d'eux-mêmes à la morphologie du porteur. Une femme pourra sans problème enfiler le vêtement, de même qu'un individu souffrant d'embonpoint, un autre plutôt petit, etc. Ne pénalisez pas un joueur parce qu'il a décidé d'incarner un halfelin ou un humain, particulièrement grand.

Cela étant, il peut y avoir une raison pour que les objets s'adressent à une certaine catégorie de personnages. Par exemple, les drows sont foncièrement égoïstes, et les vêtements qu'ils fabriquent ne peuvent aller qu'à des elfes. De même, les nains forgent parfois des armures réservées aux membres de leur race. Mais ces objets doivent constituer l'exception, pas la règle.

Taille des armes et des armures. Les armes et les armures magiques découvertes dans un trésor déterminé aléatoirement ont 30% de chances d'être de taille P (01-30), 60% de chances d'être de taille M (31-90) et 10% de chances d'être d'une autre taille du choix du MD (91-100). Ces objets

s'adaptent à la taille de leur porteur tant qu'il est de la même catégorie de taille que l'objet, mais pas au-delà. Par exemple, un halfein ne peut porter une armure destinée à un humain, mais un orque le pourra.

EMPLACEMENTS DES OBJETS MAGIQUES SUR LE CORPS

Beaucoup d'objets magiques doivent être portés pour qu'un personnage bénéficie de ses pouvoirs. Un objet doit être placé à un endroit précis pour fonctionner, et la magie de deux objets portés l'un sur l'autre s'annule. Cela fait, qu'une créature humanoïde peut porter ainsi jusqu'à 12 objets différents en même temps.

Voici la liste des emplacements où une créature humanoïde peut porter un objet magique et les types d'objets qui peuvent s'y placer.

- **Sur la tête** : un serre-tête, un bandeau, une couronne, un casque, un couvre-chef ou un phylactère.
- **Devant les yeux** : une paire de lunettes, des lentilles ou un monocle.
- **Autour du cou** : une amulette, une broche, un médaillon, un collier, un charme ou un scarabée.
- **Sur le torse** : un gilet, une veste, une chemise, une chasuble.
- **Sur le corps** (éventuellement par-dessus un gilet, une veste, une chemise ou une chasuble) : une robe ou une armure.
- **Autour de la taille** (éventuellement par-dessus une robe ou une armure) : une ceinture ou un ceinturon.
- **Sur les épaules** (éventuellement par-dessus une robe ou une armure) : une cape, une écharpe ou un manteau.
- **Sur les bras ou les poignets** : une paire de bracelets.
- **Aux mains** : une paire de gants ou de gantelets.
- **Aux doigts** : deux anneaux (un sur chaque main ou les deux sur la même main).
- **Aux pieds** : une paire de bottes ou de chaussons.

Un personnage peut bien évidemment posséder plusieurs objets d'un même type (rien ne l'empêche d'avoir une sacoche pleine d'anneaux magiques, par exemple, mais s'il en porte plus de deux à la fois, le troisième et les suivants sont sans effet.). La règle qui suit s'applique chaque fois qu'un aventurier dépasse la limite fixée dans une des catégories : lorsque cela se produit, le dernier objet ajouté ne fonctionne pas, le ou les autres continuant de faire effet normalement.

Certains objets, comme le *collier de boules de feu*, peuvent être portés sans occuper d'emplacement. La description des objets précise s'ils possèdent cette propriété.

JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LES EFFETS DES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques produisent des sorts ou des pouvoirs magiques similaires à des sorts. Lorsqu'ils autorisent un jet de sauvegarde, ce dernier est calculé de la façon suivante : $10 + \text{niveau du sort ou de l'effet} + \text{modificateur de caractéristique correspondant à la valeur de caractéristique minimale pour lancer le sort en question}$. Par exemple, un sort du 2^e niveau autorise un jet de sauvegarde d'un DD de $10 + 2$ (niveau du sort) + 1 (car il faut au moins 12 dans la caractéristique primordiale pour jeter un sort du 2^e niveau), pour un total de 13.

Les bâtons sont une exception à la règle précédente. Les effets d'un bâton sont déterminés comme si l'utilisateur lançait lui-même le sort, y compris pour le niveau de lanceur de sorts et tous les modificateurs au DD des jets de sauvegarde. Par exemple, lorsque Devis le barde active le pouvoir de *charme-personne* depuis un bâton d'envoûtement, le DD du jet de Volonté est de 14 car Devis a une valeur de Charisme de 17. Si Mialyë la magicienne active le même pouvoir depuis le même bâton, elle aura un DD de Volonté de 16 car elle a une valeur d'Intelligence de 18 et le don *École renforcée* (Enchantement).

OPTION : NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

De la même manière que vous pouvez inventer de nouveaux sorts et de nouveaux monstres, rien ne vous empêche d'inventer de nouveaux objets magiques. Tout comme les pratiquants de la magie peuvent chercher des sorts originaux, ils ont la possibilité de tenter de fabriquer des objets inédits. Et vous devez vous montrer tout aussi prudent avec les nouveaux objets magiques qu'avec les nouveaux sorts.

Dans la plupart des cas, la description des objets indique le DD associé aux divers effets produits par l'objet, surtout lorsque ces effets ne correspondent pas exactement à des sorts existants (auquel cas le DD devient plus difficile à déterminer).

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX OBJETS MAGIQUES

Un objet magique n'a besoin d'effectuer un jet de sauvegarde que s'il n'est pas porté ou tenu, s'il est ciblé spécifiquement ou si son porteur obtient un 1 naturel sur un jet de sauvegarde et que l'effet en question atteint précisément cet objet. Les objets magiques devraient toujours avoir droit à un jet de sauvegarde contre les sorts capables de les endommager, même si ceux-ci n'offrent généralement aucun jet de sauvegarde aux objets non magiques. Les objets magiques utilisent le même bonus de base pour tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur ou Volonté). Celui-ci se monte à 2 + moitié du niveau de lanceur de sorts de l'objet (arrondi à l'entier inférieur). Par exemple, une *lanterne révélatrice* a un niveau de lanceur de sorts de 5, ce qui correspond à un modificateur de Réflexes de +4 lorsqu'elle est prise dans l'explosion d'une *boule de feu* ou un bonus de Vigueur de +4 si on tente de la désintégrer. Les objets intelligents constituent l'unique exception à cette règle, puisque leur valeur de Sagesse est prise en compte pour leurs jets de Volonté.

Sauf indication contraire, les objets magiques sont endommagés de la même manière que les objets normaux du même type. S'ils sont seulement détériorés, ils continuent de fonctionner, mais ils perdent tout pouvoir une fois détruits.

RÉPARER LES OBJETS ENDOMMAGÉS

Il arrive que les objets magiques soient endommagés au cours d'une aventure, plus particulièrement les armes et les boucliers. Il est possible de réparer un objet magique avec la compétence *Artisanat* appropriée, et le coût est le même que pour un objet ordinaire. Le sort *réparation intégrale* permet de réparer un objet magique endommagé (mais pas détruit).

OBJETS INTELLIGENTS

Certains objets, pour la plupart des armes, sont doués d'intelligence. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (autrement dit, potions, huiles, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents).

En règle générale, moins de 1% des objets magiques sont intelligents. Ils doivent être utilisés avec parcimonie, car ils requièrent beaucoup d'efforts de la part du joueur et du MD.

Voir *Objets intelligents*, page 268, pour plus de précisions.

OBJETS MAUDITS

Qu'un accident se soit produit au cours de leur fabrication ou qu'ils aient été corrompus par une force extérieure, certains objets magiques sont maudits. Ils peuvent être très handicapants pour leur possesseur, à moins qu'ils présentent juste un défaut plus gênant que dangereux, ou encore qu'ils soient par nature imprévisibles. Les objets tirés aléatoirement sont maudits dans 5% des cas. Si vous souhaitez en inclure dans votre campagne, reportez-vous à la catégorie *Objets maudits*, page 272.

CHARGES, DOSES ET USAGE LIMITÉ

Beaucoup d'objets, le plus souvent des bâtons et des baguettes, voient leur puissance limitée par leur nombre de charges. En temps normal, ce type d'objet a un maximum de 50 charges. Si on le trouve dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, jetez 1d100 et divisez le résultat par 2 afin d'obtenir le nombre de charges restantes (arrondissez à l'entier inférieur, sans descendre en dessous de 1 charge). Si l'objet a un nombre de charges maximal

Basez-vous sur la description des divers objets de ce chapitre pour créer les vôtres. Tout nouvel objet doit répondre à certaines questions : quel est son mode d'activation (et éventuellement le temps d'activation) et son niveau de lanceur de sorts. Pensez également à déterminer son prix de vente, au cas où les personnages décident de le vendre ou d'en fabriquer une copie (pour cela, voir *Estimation du prix des objets magiques*, page 286).

autre que 50, calculez les charges restantes proportionnellement au total indiqué. Par exemple, un anneau de triple souhait ne peut plus exaucer que 1d3 souhaits s'il fait partie d'un trésor déterminé aléatoirement.

Le prix de vente indiqué considère toujours que l'objet est pleinement chargé (ce qui est le cas au moment où il est créé). Dans le cas d'un objet qui ne vaut plus rien quand toutes ses charges sont épuisées (ce qui concerne la quasi-totalité des objets à charges), son prix de vente diminue proportionnellement au nombre de charges utilisées. Par exemple, une baguette n'ayant plus que 20 charges (sur 50) ne vaudra que 40% du total indiqué. Si l'objet reste utile une fois toutes ses charges épuisées, seule la partie de sa valeur correspondant à ses charges est diminuée (à vous de juger).

Certains objets, tels que les flèches, les bâtonnets d'encens ou les potions, sont à usage unique. Le plus souvent, on en trouve plusieurs d'un coup. Il est ainsi fréquent de trouver une bourse renfermant plusieurs doses de poudre de disparition, ou une flasque contenant plusieurs doses de potion de soins légers (le prix des potions correspond à une dose, soit environ 2,5 centilitres). Ces objets sont mentionnés individuellement sur les tables de détermination aléatoire, mais vous pouvez en attribuer plusieurs d'un coup. Par exemple, si votre trésor doit contenir trois objets de faible puissance et si votre premier jet de dé vous indique de l'encens de méditation, vos trois objets peuvent très bien être trois bâtonnets d'encens. De cette manière, votre trésor sera plus logique et plus utile aux aventuriers.

DESCRIPTION DES OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont rangés par catégorie (anneaux, armes, armures et boucliers, baguettes, bâtons, objets merveilleux, parchemins, potions et huiles, sceptres). Chacune des sections suivantes, qui correspond à une catégorie, débute par une présentation générale des objets de ce type, puis tous les objets qu'elle comprend sont détaillés par ordre alphabétique.

La présentation générale regroupe des indications concernant, entre autres, le mode d'activation et la détermination aléatoire. La CA, la solidité et le nombre de points de résistance de certains objets types sont mentionnés, de même que le DD nécessaire pour les casser ou les détruire. La CA indiquée part du principe que l'objet n'est ni porté, ni tenu, ce qui lui donne une dextérité effective de 0 (malus de -5 à la CA). S'il est tenu ou porté par une créature, utilisez le modificateur de dextérité de cette dernière plutôt que le malus de -5.

Certains objets ne bénéficient pas d'une description détaillée, surtout si leur unique fonction consiste à lancer un sort décrit par ailleurs. Consultez tout simplement la description du sort concerné dans le *Manuel des Jours*, en l'adaptant à l'objet (potion, parchemin, baguette, etc.). Partez du principe que le sort est lancé au niveau minimal pour pouvoir l'utiliser, sauf si vous décidez de le rendre plus puissant (ce qui augmente le prix de l'objet ; voir la Table 7-33 : estimation du prix des objets magiques). La principale motivation d'un PNJ fabriquant un tel objet et décidant d'augmenter son niveau de lanceur de sorts est bien évidemment l'obtention d'un sort plus efficace (surtout si ce sort inflige des dégâts, comme *boule de feu*, ou si sa nature est telle qu'une durée prolongée augmente grandement son efficacité, comme c'est le cas pour les diverses versions de *convocation de monstres*).

Les objets décrits voient leurs pouvoirs détaillés un à un, et les précisions suivantes apparaissent à la fin de leur description sous forme condensée.

- **Aura.** La plupart du temps, un sort de *détection de la magie* permet d'apprendre à quelle école est affilié un objet magique et l'intensité de son aura magique. Quand elle est applicable, cette information est la première à figurer sur le profil condensé, sous la forme d'une expression telle que « Transmutation modérée ». La description du sort *détection de la magie* dans le *Manuel des Jours* donne les détails des auras.
- **Niveau de lanceur de sorts (NLS).** L'information suivante du profil condensé est le niveau de lanceur de sorts de l'objet, qui permet d'estimer sa puissance relative (de la même manière que le niveau de lanceur de sorts est l'évaluation de la puissance d'un sort). Le niveau de lanceur de sorts détermine le bonus de base, aux sauvegardes de l'objet, mais aussi les variables telles que la portée ou les dégâts des effets générés, le cas échéant. Il indique également quel est le niveau de l'objet si celui-ci est pris pour cible par un sort tel que *dissipation de la magie*. Il est présenté sous la forme « NLSX » (NLS est une abréviation pour « niveau de lanceur de sorts »).

Pour les potions, les huiles, les parchemins et les baguettes, le créateur de l'objet peut fixer librement le niveau de lanceur de sorts, à condition que celui-ci soit compris entre son propre niveau de lanceur de sorts et le niveau nécessaire pour jeter le sort stocké dans l'objet. Par exemple, au niveau 5, Mialyè peut écrire un parchemin d'invisibilité au niveau 3 de lanceur de sorts (auquel cas les effets dureront 3 minutes), au niveau 4 (pour 4 minutes) ou au niveau 5 (pour 5 minutes). Pour les autres objets magiques, le niveau de lanceur de sorts est déterminé par la nature de l'objet et il ne fait pas partie de ses conditions de création (voir ci-dessous).

- **Conditions.** Les conditions auxquelles le personnage doit satisfaire pour pouvoir fabriquer l'objet sont précisées immédiatement après le niveau de lanceur de sorts. Il s'agit de dons, de sorts ou d'autres considérations telles que le fait d'appartenir à une certaine race, d'avoir atteint un niveau donné, etc.
- **Prix de vente.** Le prix de vente de l'objet est précédé du mot « Prix » qui représente la somme qu'un aventurier doit s'attendre à déboursier s'il désire l'acheter. Le prix de vente a pour avantage de permettre un classement rapide des objets. Le prix de vente d'un objet pouvant être fabriqué à l'aide d'un don de création d'objets est généralement égal à son prix de base plus le coût éventuel des composantes matérielles et le nombre de PX à dépenser (le cas échéant).
- **Coût de création.** L'information suivante est annoncée par le mot « Coût » et indique le coût en pièces d'or et en points d'expérience nécessaire à la création de l'objet. Cette donnée n'apparaît que pour les objets ayant besoin de composantes matérielles coûteuses ou de PX et pour lesquels le prix de vente est supérieur au prix de base. Le coût de fabrication fait la somme des coûts habituels (liés au prix de base) et du prix des composantes supplémentaires. Les objets ne nécessitant pas de composantes matérielles coûteuses ne fournissent pas cette donnée. Dans leur cas, le prix de vente et le prix de base sont égaux. Leur coût de fabrication est égal à la moitié du prix de vente (en po), plus 1/25e du prix de vente (en PX).
- **Poids.** Le profil condensé de nombreux objets merveilleux s'achève sur leur poids. Aucune indication de poids n'est présente, cela signifie que l'objet merveilleux a un poids négligeable (pour ce qui est de déterminer la charge transportée par chaque aventurier). Le poids des objets des autres catégories est précisé dans leur description générale ou correspond à un objet ordinaire du même type.

NOM DES OBJETS MAGIQUES

Les objets stockant un sort (c'est-à-dire principalement les potions, les huiles, les parchemins et les baguettes) ont un nom qui reflète fidèlement le sort qui leur donne leur pouvoir (par exemple, une *potion de rapidité* ou une *baguette de boule de feu*). Si vous le souhaitez, vous pouvez leur donner un nom plus évocateur. Toutefois, ce nom générique a aussi pour fonction de relativiser leur puissance par rapport à des objets autrement plus prestigieux, comme un *bâton de surpuissance*, une *robe d'archimage* ou une *épée de justice*.

TABLE 7-1 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS MAGIQUES

Faible	Intermédiaire	Puissant	Catégorie d'objets
01-02	01-10	01-10	Anneaux (Table 7-2)
03-07	11-20	11-20	Armes (Table 7-3)
08-11	21-30	21-30	Armures et boucliers (Table 7-11)
12-21	31-45	31-35	Baguettes (Table 7-18)
—	46-48	36-55	Bâtons (Table 7-19)
22-30	49-65	56-75	Objets merveilleux (Tables 7-20, 7-21, 7-22)
31-65	66-80	76-85	Parchemins (Table 7-26)
66-100	81-90	86-90	Potions et huiles (Table 7-28)
—	91-100	91-100	Sceptres (Table 7-29)

DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS MAGIQUES

Les aventuriers viennent de détruire une liche malfaisante, dont ils pillent maintenant le tombeau. Quels trésors fabuleux y trouvent-ils ? Vous venez de consulter la Table 3-5 (page 52) et certains de vos jets de dés vous ont renvoyé à la Table 7-1 : détermination aléatoire des objets magiques (ci-dessus) (ce qui

constitue une excellente raison de déterminer à l'avance les trésors de votre aventure). Le Chapitre 3 fait également référence à des objets magiques de puissance variable (faible, intermédiaire ou grande). Les premiers n'ont qu'un pouvoir très limité, les deuxièmes sont les plus courants (chacun d'eux vaut à peu près dix à douze fois le prix d'un objet de faible puissance) et les objets puissants (qui valent, en moyenne, quatre fois plus que ceux de puissance intermédiaire) sont les plus convoités de tous.

Appliquez la procédure suivante pour inclure un objet magique à un trésor :

1. Quand la Table 3-5 indique un objet magique, reportez-vous à la Table 7-1 pour déterminer, en fonction de la puissance indiquée par la Table 3-5, de quel type d'objet il s'agit (un parchemin, une potion, une arme, etc.). Si vous le souhaitez, vous pouvez jeter 1d100 avant cette étape. En cas de résultat de 01-05, consultez la Table 7-31 : objets maudits plutôt que les tables des objets standards.

2. Passez à la table correspondant à la catégorie d'objets déterminée à l'étape 1. Toutes les tables de ce chapitre proposent de nombreux objets de chaque type (parchemins, anneaux, objets merveilleux, etc.) en fonction de leur puissance (faible, intermédiaire ou grande).

3. Si l'objet déterminé n'est pas une potion, une huile ou un parchemin, il est possible qu'il présente un signe distinctif (symbole, inscription, etc.) qui suggère sa fonction. Cette chance est de 15% (01-15 sur 1d100) pour les armes et de 30% (01-30 sur 1d100) pour les autres objets (anneaux, baguettes, armures, boucliers, bâtons, objets merveilleux ■ sceptres).

De plus, les armes de corps à corps ont 30% de chances (01-30 sur un autre jet de 1d100) de briller (voir la description générale des armes magiques).

4. Si l'objet est à charges ou à usage limité, déterminez aléatoirement son nombre de charges ou d'utilisations (voir Charges, doses et usage limité, ci-dessus).

Parfois, vous préférerez choisir vous-même un objet plutôt que de laisser le hasard décider à votre place. Dans ce cas, tournez les pages jusqu'à trouver un objet qui vous convienne. Notez que, rares ou uniques, les artefacts n'apparaissent pas sur les tables de détermination aléatoire. Il s'agit d'un choix délibéré, car de tels objets ne doivent jamais arriver par hasard dans votre campagne.

ANNEAUX

Les anneaux magiques confèrent des pouvoirs magiques à qui les porte. Rares sont ceux qui ont des charges. N'importe qui peut les utiliser.

Un personnage ne peut porter que deux anneaux magiques en même temps, un à chaque main ou deux sur la même. S'il en enfle un troisième, celui-ci ne fonctionne pas (mais les deux autres continuent de marcher normalement).

Présentation. Les anneaux sont si légers que leur poids n'est jamais pris en compte. Si quelques rares modèles sont taillés dans l'ivoire ou le verre, la plupart sont forgés à base de métaux, le plus souvent précieux (or, argent, ou encore platine). Ils ont une CA 13, 2 points de résistance, une solidité de 10 et le test de Force pour les casser a un DD de 25.

Activation. Généralement, soit le pouvoir magique d'un anneau est activé par un mot de commande (action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité), soit il fonctionne en permanence. Certains anneaux ont un mode d'activation différent, détaillé dans leur description.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un anneau magique, jetez 1d100 et consultez la Table 7-2 (page 217). Les anneaux ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Description des anneaux magiques

Les anneaux comptent parmi les objets magiques les plus utiles et les plus recherchés qui soient. Les plus courants sont détaillés ci-dessous.

Amitié avec les animaux. Sur commande, cet anneau affecte l'animal désigné comme si le personnage venait de lancer le sort *charme-animal*.

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *charme-animal* ; Prix 10 800 po.

Arcanes. Cet anneau se présente sous quatre modèles différents (anneau des premiers, des deuxièmes, des troisièmes ou des quatrièmes arcanes). Il n'est utile qu'aux pratiquants de la magie profane, lesquels disposent de deux fois plus d'emplacements de sorts quotidiens au niveau de sort correspondant à l'anneau. Ainsi, un anneau des premiers arcanes double le nombre d'emplacements de sorts profanes du 1^{er} niveau, un anneau des deuxièmes arcanes double ceux du

2^e niveau, un anneau des troisièmes arcanes double ceux du 3^e niveau et un anneau des quatrièmes arcanes double ceux du 4^e niveau. Les sorts en bonus dus à une valeur de caractéristique primordiale élevée ou à une école de prédilection ne sont pas doublés.

Modérée (premiers arcanes) ou puissante (deuxièmes, troisièmes et quatrièmes arcanes), pas d'école ; NLS 11 (premiers arcanes), 14 (deuxièmes arcanes), 17 (troisièmes arcanes) ou 20 (quatrièmes arcanes) ; Création d'anneaux magiques, *souhait limité* ; Prix 20 000 po. (premiers arcanes), 40 000 po. (deuxièmes arcanes), 70 000 po. (troisièmes arcanes) ou 100 000 po. (quatrièmes arcanes).

Barrière mentale. Dans la plupart des cas, cet anneau est en or massif finement ouvragé. Son porteur est immunisé en permanence contre les sorts de détection de pensées et de détection du mensonge, ainsi que contre toutes les tentatives faites pour déterminer son alignement par magie.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *antidétention* ; Prix 8 000 po.

Bélier. L'anneau du bélier est un bijou décoré en métal dur (le plus souvent du fer, ou un alliage ferreux). Il s'orne d'une tête de bélier ou de bouc.

Le porteur de l'anneau peut l'utiliser pour générer une force soudaine, prenant la forme d'une tête de bélier (ou de bouc) vaguement visible. Les dégâts subis par la cible dépendent du nombre de charges dépensées par l'utilisateur : 1d6 points pour 1 charge, 2d6 points pour 2 charges ou 3d6 points de dégâts pour 3 charges (le maximum). Considérez cet assaut comme une attaque à distance ayant une portée maximale de 15 mètres et aucun malus de portée. L'anneau est extrêmement utile pour faire tomber les ennemis au bord d'un gouffre.

La force délivrée par le coup est considérable, et les cibles qui se trouvent à 9 mètres ou moins du personnage sont repoussées comme sous le coup d'une bousculade (le bélier est de taille G et a une Force de 25). La tentative de bousculade bénéficie d'un bonus de +1 si l'on utilise 2 charges ou de +2 si 3 charges sont dépensées.

L'anneau du bélier a également le pouvoir d'enfoncer les portes comme un individu ayant une valeur de Force de 25 (pour 1 charge). Sa valeur de Force effective passe à 27 pour 2 charges et à 29 pour 3 charges.

L'anneau peut avoir un maximum de 50 charges. Quand toutes ses charges sont épuisées, il devient un objet non magique.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *force de laurau, télékinésie* ; Prix 8 600 po.

Bon génie. Présent dans de nombreuses légendes, cet anneau est extrêmement utile. Il fait office de portail magique par lequel un bon génie peut être appelé depuis le plan de l'Air. Il suffit de frotter l'anneau (une action simple) pour que le génie en question, un djinn, apparaisse dès le round suivant. Le djinn obéit au porteur de l'anneau et le sert fidèlement, mais jamais plus de 1 heure par jour. Si le génie se fait tuer, l'anneau perd toute magie et toute valeur. Le djinn est détaillé dans le *Manuel des Monstres*.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, *portail* ; Prix 125 000 po.

Bouclier de force. Cet anneau en fer tout simple génère un mur de force de la forme et de la taille d'un bouclier que le personnage peut porter et utiliser comme un écu (+2 à la CA). Cet effet magique n'impose aucun malus d'armure aux tests ou risque d'échec des sorts profanes et n'a aucun poids ou encombrement. Il peut être activé et désactivé à volonté par une action libre.

Évocation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *mur de force* ; Prix 8 500 po.

Caméléon. Par une action libre, le porteur de cet anneau peut se fondre dans son environnement, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion. Par une action simple, l'anneau permet également de modifier ses traits comme à l'aide du sort *déguisement*, sans limite d'utilisation.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, *déguisement, invisibilité* ; Prix 12 700 po.

Clignotement. Sur commande, le porteur de cet anneau disparaît et réapparaît à un autre endroit par rapport à son adversaire, comme s'il utilisait le sort *clignotement*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, *clignotement* ; Prix 27 000 po.

Contresort. De prime abord, cet anneau pourrait passer pour un anneau à sorts. En réalité, s'il est en effet possible d'y emmagasiner un sort du 1^{er} au 6^e niveau, le sort ne peut pas être lancé par la suite. Par contre, si le même sort prend un jour le porteur de l'anneau pour cible, il est automati-

TABLE 7-2 : ANNEAUX

Faible	Interm.	Puissant	Anneau	Prix de vente
01-18	—	—	Protection +1	2 000 po
19-28	—	—	Feuille morte	2 200 po
29-36	—	—	Escalade	2 500 po
37-44	—	—	Nage	2 500 po
45-52	—	—	Saut	2 500 po
53-60	—	—	Subsistance	2 500 po
61-70	01-05	—	Contresort	4 000 po
71-75	06-08	—	Barrière mentale	8 000 po
76-80	09-18	—	Protection +2	8 000 po
81-85	19-23	—	Bouclier de force	8 500 po
86-90	24-28	—	Bélier	8 600 po
—	29-34	—	Escalade supérieure	10 000 po
—	35-40	—	Nage supérieure	10 000 po
—	41-46	—	Saut supérieur	10 000 po
91-93	47-51	—	Amitié avec les animaux	10 800 po
94-96	52-56	01-02	Résistance aux énergies destructives, mineur	12 000 po
97-98	57-61	—	Carnéleon	12 700 po
99-100	62-66	—	Marche sur l'onde	15 000 po
—	67-71	03-07	Protection +3	18 000 po
—	72-76	08-10	Stockage de sorts mineurs	18 000 po
—	77-80	11-14	Arcanes (premiers)	20 000 po
—	81-85	15-19	Invisibilité	20 000 po
—	86-90	20-25	Esquive totale	25 000 po
—	91-93	26-28	Rayons X	25 000 po
—	94-97	29-32	Clignotement	27 000 po
—	98-100	33-39	Résistance aux énergies destructives, majeur	28 000 po
—	—	40-49	Protection +4	32 000 po
—	—	50-55	Arcanes (deuxièmes)	40 000 po
—	—	56-60	Liberté de mouvement	40 000 po
—	—	61-63	Résistance aux énergies destructives, suprême	44 000 po
—	—	64-67	Feu d'étoiles	50 000 po
—	—	68-72	Protection +5	50 000 po
—	—	73-74	Protection mutuelle (une paire)	50 000 po
—	—	75-79	Stockage de sorts	50 000 po
—	—	80-83	Arcanes (troisièmes)	70 000 po
—	—	84-86	Télékinésie	75 000 po
—	—	87-88	Régénération	90 000 po
—	—	89	Triple souhait	97 950 po
—	—	90-92	Renvoi des sorts	98 280 po
—	—	93-94	Arcanes (quatrièmes)	100 000 po
—	—	95	Bon génie	125 000 po
—	—	96	Stockage de sorts majeurs	200 000 po
—	—	97	Contrôle des éléments (Air)	200 000 po
—	—	98	Contrôle des éléments (Eau)	200 000 po
—	—	99	Contrôle des éléments (Feu)	200 000 po
—	—	100	Contrôle des éléments (Terre)	200 000 po

quement contrôlé, sans que le personnage n'ait à le décider (il ne lui en coûte aucune action). Une fois utilisé sous forme de contresort, le sort contenu dans l'anneau disparaît et il devient possible d'en placer un autre (ou le même) dans l'objet.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'anneaux magiques, transfert de sorts ; Prix 4 000 po.

Contrôle des éléments. Il existe quatre sortes d'anneaux de contrôle des éléments, tous aussi puissants les uns que les autres. Tous ressemblent à des anneaux magiques de moindre puissance jusqu'à ce que l'intégralité de leurs pouvoirs soit réveillée (voir ci-dessous), mais ils ont certaines propriétés en commun.

Les élémentaires originaires du plan auquel l'anneau est lié ne peuvent pas attaquer le porteur de l'anneau, ni même l'approcher à moins de 1,50 mètre. Si le personnage le souhaite, il peut tenter de charmer l'élémentaire (comme à l'aide du sort charme-monstre, jet de Volonté DD 17 pour annuler), mais cela l'oblige à abandonner la protection dont il dispose. Si le

charme échoue, l'anneau ne protège plus le porteur et aucune autre rentabilité de charme n'est possible.

Les créatures originaires du plan auquel l'anneau est lié subissent un malus de -1 aux jets d'attaque contre le porteur de l'anneau. Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques de ces créatures extraplanaires, tandis que lui-même les combat avec davantage de facilité, grâce à un bonus de moral de +4 à toutes les attaques. Enfin, toutes les armes qu'il utilise ignorent la réduction des dégâts dont la créature bénéficie éventuellement et ceci quelles que soient les propriétés que son arme puisse posséder ou non.

Le porteur de l'anneau peut discuter avec les créatures natives du plan auquel l'anneau est lié. Ces entités sont conscientes qu'il porte un anneau apparenté à leur élément et lui montrent un grand respect si leur alignement est similaire. En cas d'alignement contraire, les créatures craignent le personnage s'il est puissant. Par contre, s'il est faible, elles le haïssent et n'ont qu'un seul but : le tuer. La réaction des entités élémentaires (respect, crainte ou haine) est déterminée par le MD.

Le possesseur d'un anneau de contrôle des éléments subit un malus à certains jets de sauvegarde, comme indiqué ci-dessous :

Élément	Malus au jet de sauvegarde
Air	-2 contre les effets magiques liés à la terre
Eau	-2 contre les effets magiques liés au feu
Feu	-2 contre les effets magiques liés à l'eau ou au froid
Terre	-2 contre les effets magiques liés à l'air ou à l'électricité

En plus des propriétés détaillées ci-dessus, chaque anneau possède des pouvoirs dépendant de son type :

Anneau de contrôle des éléments (Air)

- Bourrasque (2 fois par jour).
- Éclair multiple (1 fois par semaine)
- Feuille morte (usage illimité, porteur uniquement)
- Marche dans les airs (1 fois par jour, porteur uniquement)
- Mur de vent (usage illimité)
- Résistance aux énergies destructives (électricité) (usage illimité, porteur uniquement)

Cet anneau semble n'être qu'un anneau de feuille morte tant qu'une condition bien précise n'a pas été remplie, comme le fait de plonger l'anneau dans de l'eau bénite, de tuer seul un élémentaire de l'Air, ou toute autre tâche déterminée par le MD. Il doit être réactivé chaque fois qu'il change de porteur.

Anneau de contrôle des éléments (Eau)

- Contrôle de l'eau (2 fois par semaine)
- Création d'eau (usage illimité)
- Marche sur l'onde (usage illimité)
- Mur de glace (1 fois par jour)
- Respiration aquatique (usage illimité)
- Tempête de grêle (2 fois par semaine)

Cet anneau se comporte comme un anneau de marche sur l'onde tant que la condition déterminée par le MD n'a pas été remplie.

Anneau de contrôle des éléments (Feu)

- Colonne de feu (2 fois par semaine)
- Mains brillantes (usage illimité)
- Mur de feu (1 fois par jour)
- Pyrotechnie (2 fois par jour)
- Résistance aux énergies destructives (feu) (comme un anneau majeur de résistance aux énergies destructives (-feu))
- Sphère de feu (2 fois par jour)

Cet anneau se comporte comme un anneau majeur de résistance aux énergies destructives (-feu) tant que la condition déterminée par le MD n'a pas été remplie.

Anneau de contrôle des éléments (Terre)

- Fusion dans la pierre (usage illimité, porteur uniquement)
- Ramollissement de la terre et de la pierre (usage illimité)
- Façonnage de la pierre (2 fois par jour)

- *Peau de pierre* (1 fois par semaine, porteur uniquement)
 - *Rasse-muraille* (2 fois par semaine)
 - *Mur de pierre* (1 fois par jour)
- Cet anneau se comporte comme un *anneau de fusion dans la pierre* tant que la condition déterminée par le MD n'a pas été remplie.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, convocation de monstres VI, ainsi que tous les autres sorts que l'anneau met à la disposition de son porteur ; Prix 200 000 po.

Escalade. Cet anneau prend la forme d'une fine lanière de cuir nouée au doigt. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Escalade ; Prix 2 500 po.

Escalade supérieure. Comme l'anneau d'escalade, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Escalade ; Prix 10 000 po.

Esquive totale. Cet anneau confère en permanence une agilité stupéfiante, grâce à laquelle son porteur peut éviter les attaques comme s'il avait le pouvoir d'esquive totale. Chaque fois qu'il joue un jet de Réflexes pour déterminer si les dégâts subis sont normaux ou réduits de moitié, il évite totalement l'attaque (aucun dégâts) en cas de réussite.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, saut ; Prix 25 000 po.

Feu d'étoiles. Cet anneau possède deux modes d'opération, l'un quand le porteur est dans une pièce sombre ou la nuit à l'extérieur et l'autre quand il est en sous-sol ou à l'intérieur de nuit.

De nuit sous un ciel dégagé ou dans une zone d'ombre ou de ténébres, l'anneau de feu d'étoiles peut produire les effets suivants, sur ordre de son porteur.

- *Boules de foudre* (spécial, 1 fois par nuit)
- *Étoiles filantes* (spécial, 3 par semaine)
- *Lumière* (2 fois par nuit)
- *Lumières dansantes* (1 fois par heure)

La première fonction spéciale, *boules de foudre*, libère 1 à 4 sphères d'électricité, au choix du porteur. Ces globes lumineux ressemblent à ceux générés par le sort *lumières dansantes*, et le personnage les contrôle de la même façon (voir la description du sort dans le *Manuel des joueurs*). Les *boules de foudre* ont une portée de 36 mètres et une durée d'existence de 4 rounds. Le porteur peut les déplacer de 3 mètres par round. Elles font environ un mètre de diamètre et se dissipent dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre d'une créature, cette dernière encaissant une décharge d'électricité dont la violence est inversement proportionnelle au nombre de sphères créées.

Nombre de boules de foudre	Dégâts
4	1d6 points de dégâts d'électricité chacune
3	2d6 points de dégâts d'électricité chacune
2	3d6 points de dégâts d'électricité chacune
1	4d6 points de dégâts d'électricité

Une fois la fonction activée, les boules de foudre peuvent être libérées au gré du porteur, et ce jusqu'au lever du soleil (à condition de ne pas dépasser la limite choisie). Plusieurs boules peuvent être libérées au cours d'un même round.

La seconde fonction spéciale, *étoiles filantes*, fait apparaître des comètes miniatures dotées d'une longue queue étincelante. Chaque semaine, l'anneau peut libérer 3 étoiles filantes, simultanément ou une par une. Chacune de ces projectiles inflige 12 points de dégâts au moment de l'impact puis explose comme une *boule de feu*, infligeant 24 points de dégâts de feu supplémentaires sur une étendue de 1,50 mètre de rayon.

Toute créature frappée de plein fouet par une *étoile filante* encaisse la totalité des dégâts dus à l'impact et à l'explosion. Quant à celles qui sont seulement prises dans la zone dangereuse, elles ne sont pas affectées par l'impact et ont droit à un jet de Réflexes (DD 13) pour n'essuyer que la moitié des dégâts dus à l'explosion. La portée maximale des étoiles filantes est de

21 mètres. Après avoir parcouru cette distance, elles explosent automatiquement, à moins d'avoir heurté un obstacle ou une créature au préalable. Elles se déplacent en ligne droite, et quiconque se trouve sur leur trajectoire doit réussir un jet de Réflexes (DD 13) sous peine d'être touché et de provoquer l'explosion.

La nuit en intérieur, ou en sous-sol à tout moment de la journée, l'anneau de feu d'étoiles a les pouvoirs suivants.

- *Lucur féerique* (2 fois par jour)
- *Pluie d'étincelles* (spécial, 1 fois par jour)

La *pluie d'étincelles* prend la forme d'un nuage d'étincelles violettes jaillissant de l'anneau et parcourant une distance de 6 mètres dans un arc de 3 mètres de large à sa base. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d6 points de dégâts d'électricité chacune si elles ne portent ni armes ni armures en métal. Une cible qui porte une armure métallique ou une arme en métal subit 4d8 points de dégâts d'électricité.

Évocation puissante ; NLS 12 ; Création d'anneaux magiques, boule de feu, éclair, lucur féerique et lumière ; Prix 50 000 po.

Feuille morte. Des feuilles sont sculptées tout autour de cet anneau. Il fonctionne exactement comme le sort *feuille morte* et s'active automatiquement dès que son porteur tombe de plus d'un mètre.

Transmutation faible ; NLS 1 ; Création d'anneaux magiques, feuille morte ; Prix 2 200 po.

Invisibilité. En activant cet anneau tout simple, son porteur disparaît, comme s'il venait de lancer le sort *invisibilité*.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'anneaux magiques, invisibilité ; Prix 20 000 po.

Liberté de mouvement. Cet anneau en or permet à son porteur d'agir comme s'il était en permanence affecté par le sort *liberté de mouvement*.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, liberté de mouvement ; Prix 40 000 po.

Marche sur l'onde. Comme son nom l'indique, cet anneau serti d'une opale permet de bénéficier à volonté de l'effet du sort *marche sur l'onde*.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, marche sur l'onde ; Prix 15 000 po.

Nage. Cet anneau d'argent s'orne d'un motif en forme de vague sur sa face extérieure. Il confère un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Natation du porteur.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 5 en Natation ; Prix 2 500 po.

Nage supérieure. Comme l'anneau de nage, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Natation.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 10 en Natation ; Prix 10 000 po.

Protection. Cet anneau confère une protection magique permanente, sous la forme d'un bonus de parade à la CA pouvant aller de +1 à +5, selon le modèle.

Abjuration modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, bouclier de la foi, niveau de lanceur de sorts égal à trois fois le bonus de l'anneau (ou plus) ; Prix 2 000 po (anneau +1), 8 000 po (anneau +2), 18 000 po (anneau +3), 32 000 po (anneau +4) ou 50 000 po (anneau +5).

Protection mutuelle. Ces étranges anneaux sont toujours fabriqués par deux. Seul, un tel anneau est totalement inutile. À tout moment, le porteur d'un des anneaux peut lancer *protection d'autrui*, le sort affectant automatiquement le porteur de l'autre anneau (sans limite de portée).

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'anneaux magiques, protection d'autrui ; Prix 50 000 po (les deux).

Rayons X. Sur commande, cet anneau confère la faculté de voir au travers des solides. Le personnage voit à une distance de 6 mètres, sa vision étant normale même en cas d'absence d'éclairage (par exemple, si le porteur regarde à l'intérieur d'un coffre fermé, il voit ce qu'il renferme, même s'il fait noir à l'intérieur). La vision à rayons X peut traverser 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal courant et jusqu'à 90 cm de bois ou de poussière. Les matières plus denses ou une fine couche de plomb ne laissent pas passer les rayons X.

L'utilisation de cet anneau est éprouvante : si le porteur s'en sert plus de 10 minutes par jour, il subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution par minute supplémentaire.



Anneau de triple souhait

Divination modérée ; NLS 6 ; Création d'anneaux magiques, *vision lucide* ; Prix 25 000 po.

Régénération. Cet anneau en or blanc permet à son porteur de récupérer 1 point de vie par niveau et par heure (plutôt que par jour). Le pouvoir de l'anneau ne peut pas être augmenté par l'utilisation de la compétence Premiers secours. Les points de dégâts non-létaux subis par le porteur disparaissent au rythme de 1 point par niveau toutes les 5 minutes. Si le personnage perd un membre ou un organe alors qu'il porte l'anneau, son membre repousse (ou son organe se reconstitue) comme s'il bénéficiait du sort *régénération*. À noter qu'il ne peut récupérer que les points de vie (ou les membres) perdus alors qu'il portait l'anneau, celui-ci n'ayant aucun effet si on le glisse au doigt une fois la blessure reçue.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, *régénération* ; Prix 90 000 po.

Renvoi des sorts. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, cet anneau de platine sans décoration retourne automatiquement les neuf prochains niveaux de sorts lancés sur le porteur, comme si celui-ci était protégé par le sort *renvoi des sorts*.

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'anneaux magiques, *renvoi des sorts* ; Prix 98 280 po.

Résistance aux énergies destructives. Cet anneau de fer projetant des reflets rouges protège son porteur contre un type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son) choisi par le créateur de l'anneau. (Si l'anneau est trouvé dans un trésor déterminé aléatoirement, lancez 1d100 : 01–20 acide, 21–40 électricité, 41–65 feu, 66–90 froid, 91–100 son). Chaque fois qu'une attaque devrait infliger des dégâts de ce type au personnage, la valeur de résistance de l'anneau est retranchée aux dégâts effectivement subis.

Un anneau mineur de résistance aux énergies destructives confère une résistance de 10 points. Un anneau majeur de résistance aux énergies destructives confère une résistance de 20 points. Un anneau suprême de résistance aux énergies destructives confère une résistance de 30 points.

Abjuration faible (anneaux mineur et majeur) ou modérée (anneau suprême) ; NLS 3 (mineur), 7 (majeur), 11 (suprême) ; Création d'anneaux magiques, résistance aux énergies destructives ; Prix 12 000 po (mineur), 28 000 po (majeur), 44 000 po (suprême).

Saut. Cet anneau permet à son porteur d'effectuer de grands bonds en lui conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'anneaux magiques, *degré de maîtrise de 5 en Saut* ; Prix 2 500 po.

Saut supérieur. Comme l'anneau de saut, mais il confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Saut de son porteur.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'anneaux magiques, *degré de maîtrise de 10 en Saut* ; Prix 10 000 po.

Stockage de sorts mineurs. Un anneau de stockage de sorts mineurs contient jusqu'à trois niveaux de sorts que son porteur peut lancer normalement. Le niveau de lanceur de sorts auquel un sort fait effet est le niveau minimal qu'il faut avoir atteint pour pouvoir le jeter. L'utilisateur n'a pas besoin d'acquiescer le prix des composantes matérielles ou de dépenser les PX exigés par le sort. Il n'encourt pas non plus de risque d'échec des sorts profanes s'il porte une armure (car l'anneau lance le sort sans qu'il soit nécessaire d'effectuer le moindre geste). Le temps d'activation des pouvoirs de l'anneau est égal au temps d'incantation du sort stocké, avec un minimum de 1 action simple.

Si l'anneau est déterminé aléatoirement, considérez qu'il s'agit d'un parchemin pour déterminer les sorts qu'il contient (voir la section sur les parchemins, page 257). Au cas où un jet de dé vous ferait dépasser la limite des trois niveaux de sort, ignorez-le et arrêtez-vous là. Tous les anneaux de stockages de sorts mineurs ne sont pas découverts intégralement chargés.

Tout pratiquant de la magie peut placer les sorts de son choix dans l'anneau, du moment que le total ne dépasse pas trois niveaux de sort. Les sorts métamagiques occupent une place correspondant à leur niveau modifié par le don de métamagie. Un pratiquant de la magie peut utiliser un parchemin pour placer un sort dans un anneau de stockage de sorts mineurs.

Par exemple, un magicien stocke deux projectiles magiques et une armure de mage dans l'anneau (1 + 1 + 1 = 3). Cela fait, elle donne l'objet à un druide, qui utilise *armure de mage* et remplace le niveau libéré par *apaisement des animaux*. Si le druide confie l'anneau à un barbare, celui-ci peut utiliser les sorts normalement mais est incapable de recharger l'anneau.

L'anneau indique magiquement à son porteur le nom des sorts qu'il contient.

Évocation modérée ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 18 000 po.

Stockage de sorts. Comme un anneau de stockage de sorts mineurs, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 5.

Évocation modérée ; NLS 2 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 50 000 po.

Stockage de sorts majeurs. Comme un anneau de stockage de sorts mineurs, mais le nombre total de niveaux de sorts stockés est porté à 10.

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'anneaux magiques, *transfert de sorts* ; Prix 200 000 po.

Subsistance. Cet anneau nourrit en permanence son porteur. De plus, il le revigore, tant physiquement que mentalement, avec pour conséquence que le personnage n'a plus besoin que de deux heures de sommeil par nuit pour être en pleine forme (au lieu de huit). L'anneau doit être porté sans discontinuité pendant une semaine avant que son effet ne commence à se faire sentir. Si on l'ôte, une nouvelle semaine lui est nécessaire pour s'accorder au rythme biologique de son porteur.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'anneaux magiques, *création de nourriture et d'eau* ; Prix 2 500 po.

Télékinésie. Cet anneau permet à son porteur d'utiliser le sort *télékinésie* sur commande.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'anneaux magiques, *télékinésie* ; Prix 75 000 po.

Triple souhait. Cet anneau est serti de trois rubis, chacun stockant un sort de *souhait* auquel le porteur peut faire appel quand il le souhaite. Dès qu'un *souhait* est utilisé, le rubis correspondant disparaît. Si l'anneau est déterminé aléatoirement, jetez 1d3 afin de déterminer le nombre de souhaits restants (il peut donc s'agir d'un anneau de simple *souhait* ou d'un anneau de double *souhait*). Une fois tous les souhaits utilisés, l'anneau devient non magique.

Évocation puissante (si *miracle* est utilisé) ; NLS 20 ; Création d'anneaux magiques, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 97 950 po ; Coût 11 475 po + 15 918 PX.

ARMES

Les armes magiques sont parmi les plus importants objets qui soient. Elles sont dotées d'un bonus d'altération variant de +1 à +5, bonus qui s'ajoute aux jets d'attaque et de dégâts de quiconque les utilise. Toutes sont également des armes de maître, mais le bonus que cette qualité leur confère ne s'ajoute pas à leur bonus d'altération.

TABLE 7-3 : ARMES

Faible	Intermédiaire	Puissante	Bonus de l'arme	Prix de base ¹
01–70	01–10	—	+1	2 000 po
71–85	11–29	—	+2	8 000 po
—	30–58	01–20	+3	18 000 po
—	59–62	21–38	+4	32 000 po
—	—	39–49	+5	50 000 po
—	—	—	+6 ²	72 000 po
—	—	—	+7 ²	98 000 po
—	—	—	+8 ²	128 000 po
—	—	—	+9 ²	162 000 po
—	—	—	+10 ²	200 000 po
86–90	63–68	50–63	Arme spécifique ³	—
91–100	69–100	64–100	Propriété spéciale, rejouez le dé ⁴	—

¹ Dans le cas de flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde, ce prix concerne 50 unités.

² Le bonus effectif de l'arme ne peut être supérieur à +5. Utilisez ces lignes pour déterminer le prix des armes possédant des propriétés spéciales. Par exemple, une *dague* +3 dotée de la propriété « rapidité » (qui s'accompagne d'un modificateur de +3, comme indiqué sur la Table 7-8) est considérée comme une *dague* +6 pour ce qui est de son prix (elle vaut donc 72 000 po).

³ Voir la Table 7-10 : armes spécifiques.

⁴ Voir la Table 7-8 pour ce qui est des armes de corps à corps, ou la Table 7-9 pour les armes à distance.

TABLE 7-4 : DÉTERMINATION DU TYPE D'ARME

1d100	Type d'arme
01-70	Arme de corps à corps usuelle (voir la Table 7-5)
71-90	Arme à distance usuelle (voir la Table 7-6)
91-80	Arme inhabituelle (voir la Table 7-7)

TABLE 7-5 : ARMES DE CORPS À CORPS USUELLES

1d100	Arme	Prix de l'arme ¹
01-03	Bâton ²	+600 po
04-08	Cimeterre	+315 po
09-12	Dague	+302 po
13-22	Épée à deux mains	+350 po
23-32	Épée bâtarde	+335 po
33-37	Épée courte	+310 po
38-50	Épée longue	+315 po
51-60	Grande hache	+320 po
61-71	Hache de guerre naine	+330 po
72-75	Kama	+302 po
76-79	Lance	+302 po
80-83	Masse d'armes légère	+305 po
84-88	Masse d'armes lourde	+312 po
89-92	Nunchaku	+302 po
93-96	Rapière	+320 po
97-100	Siangham	+303 po

¹ Ajoutez au prix indiqué sur la Table 7-3 afin de déterminer la valeur totale.

² Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus d'altération différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01-50, le bonus des deux têtes est le même, ■ qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un 51-100, la seconde tête n'a pas de propriétés spéciales et son bonus d'altération est inférieur d'un point à celui de la tête principale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

TABLE 7-6 : ARMES À DISTANCE USUELLES

1d100	Arme	Prix de l'arme ¹
01-10	Arbalète légère	+335 po
11-20	Arbalète lourde	+350 po
21-25	Arc court	+330 po
26-30	Arc court composite (limite de bonus de For de +0)	+375 po
31-35	Arc court composite (limite de bonus de For de +1)	+450 po
36-40	Arc court composite (limite de bonus de For de +2)	+525 po
41-50	Arc long	+375 po
51-55	Arc long composite (limite de bonus de For de +0)	+400 po
56-60	Arc long composite (limite de bonus de For de +1)	+500 po
61-65	Arc long composite (limite de bonus de For de +2)	+600 po
66-70	Arc long composite (limite de bonus de For de +3)	+700 po
71-75	Arc long composite (limite de bonus de For de +4)	+800 po
76-79	Dard	+300 po et 5 pa
80-83	Fronde	+300 po
84-88	Hache de lancer	+308 po
89-90	Javeline	+301 po
91-100	Munitions	
1-20	Billes (50)	+350 po
21-50	Carreaux (50)	+350 po
51-100	Flèches (50)	+350 po

¹ Ajoutez au prix indiqué sur la Table 7-3 afin de déterminer la valeur totale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

Il existe deux catégories d'armes : les armes de corps à corps et les armes à distance (comportant les armes de jet et les armes à projectiles). Certaines armes de corps à corps peuvent également être utilisées à distance (par exemple la dague). Dans ce cas, leur bonus d'altération compte quelle que soit la façon dont on s'en sert.

En plus de leur bonus d'altération, les armes peuvent avoir certaines propriétés, comme par exemple pouvoir attaquer seules ou se couvrir de

flammes à la demande de leur possesseur. Ces propriétés spéciales sont considérées comme des points de bonus supplémentaires pour ce qui est de déterminer le prix de l'arme, mais elles ne modifient pas son bonus à l'attaque ou aux dégâts (sauf indication contraire). Aucune arme ne peut avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Toute arme ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Les armes et les munitions peuvent être fabriquées dans un matériau inhabituel. Jetez 1d100 : sur un résultat de 01-95, l'arme est de fabrication courante et sur 96-100 elle est d'une substance spéciale comme l'argent alchimique ou le fer froid (voir Matériaux spéciaux, page 287).

Niveau de lanceur de sorts des armes. Le niveau de lanceur de sorts de toute arme possédant une ou plusieurs propriétés spéciales est indiqué dans sa description. Si l'arme bénéficie seulement d'un bonus d'altération (autrement dit, si elle n'a pas de propriétés spéciales), son niveau de lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre le triple de son bonus et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Dés supplémentaires de dégâts. Certaines armes infligent des dégâts supplémentaires sous la forme de dés additionnels. Contrairement aux bonus fixes, les bonus sous forme de dés ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Armes à distance et projectiles. Le bonus d'altération d'une arme à projectiles ne se cumule pas avec le bonus d'altération de ses munitions. On ne tient compte que de la plus haute des deux valeurs.

Les munitions tirées à partir d'une arme à projectiles bénéficiant d'un bonus d'altération de +1 ou plus sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. Par exemple, une bille de pierre non magique lancée à l'aide d'une fronde +1 est considérée comme une arme magique. De même, une munition tirée depuis une arme à projectiles alignée (comme un arc long +1 saint ou un arc court de maître sous l'effet du sort *arme alignée*) obtient l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elle peut déjà avoir). Par exemple, une flèche +1 impie lancée par un arc court +2 anarchique est considérée comme une arme du Mal (par ■ propriété impie) et du Chaos (par la propriété anarchique de l'arc court).

Munitions magiques pour armes à projectiles. Quand un projectile magique pour arme à projectiles (flèche, carreau d'arbalète ou bille de fronde) rate sa cible, il a 50% de chances de se casser ou d'être irrécupérable. S'il touche, il est automatiquement détruit. (Les shurikens suivent eux aussi cette règle.)

Lumière. 30% des armes magiques génèrent autant de lumière qu'une torche, ce qui leur permet d'éclairer comme un sort de lumière (lumière vive dans une zone de 6 mètres de rayon et faible dans une zone de 12 mètres de rayon). Ces armes brillantes sont manifestement magiques. Il est impossible de les cacher quand on les tire de leur fourreau, et elles éclairent en permanence, que leur possesseur le souhaite ou non. Certaines armes décrites plus bas brillent toujours ou au contraire ne brillent jamais. Lorsque tel est le cas, la description le précise.

Solidité et points de résistance. Chaque point de bonus d'altération d'une arme magique lui confère également un bonus de +2 en solidité et +10 points de résistance supplémentaires. (Voir Destruction, page 156 du *Manuel des joueurs*).

Activation. En règle générale, une arme magique fonctionne de la même manière qu'une arme normale, à savoir qu'on s'en sert pour combattre. Si elle possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme la lumière du soleil d'une épée *radieuse*), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (action simple).

Armes magiques et coups critiques. Quelques propriétés spéciales d'armes magiques et de certaines armes spécifiques ont des effets supplémentaires lors d'un coup critique. (Par exemple, une arme de feu intense inflige des dés de dégâts de feu supplémentaires sur un coup critique.) Ces effets fonctionnent même sur les créatures par ailleurs immunisées contre les coups critiques, comme les créatures artificielles, les Extérieurs et les morts-vivants. Lorsque le personnage combat des créatures de ce type, le joueur doit lancer un jet de confirmation des critiques comme s'il se battait contre un adversaire plus normal et sujet aux coups critiques. En

TABLE 7-7 : ARMES INHABITUÉLLES

Id100	Arme	Prix de l'arme ¹
01-02	Arbalète légère à répétition	+550 po
03-04	Arbalète lourde à répétition	+700 po
05-07	Arbalète de poing	+400 po
08-09	Bolas	+305 po
10-12	Chaîne cloutée	+325 po
13-14	Cimeterre à deux mains	+375 po
15-16	Corsèque	+310 po
17-18	Coutille	+308 po
19-20	Dague coup-de-poing	+302 po
21-23	Double-lame ²	+700 po
24-26	Épieu	+301 po
27-28	Faux	+318 po
29-30	Filet	+320 po
31-33	Fléau d'armes léger	+308 po
33-36	Fléau d'armes lourd	+315 po
37-39	Fléau double ²	+690 po
40-41	Fouet	+301 po
42-43	Gantelet	+302 po
44-45	Gantelet clouté	+305 po
46-47	Gourdin	+300 po
48-49	Guisarme	+309 po
50-53	Hache d'armes	+310 po
54-56	Hache double orque ²	+660 po
57-58	Hachette	+306 po
59-61	Hallebarde	+310 po
62-64	Kukri	+308 po
65-67	Lance d'arçon	+310 po
68-70	Marteau de guerre	+312 po
71-72	Marteau léger	+301 po
73-75	Marteau-piolet gnome ²	+620 po
76-77	Massue	+305 po
78-79	Matraque	+301 po
80-82	Morgenstern	+308 po
83-84	Pic de guerre léger	+304 po
85-86	Pic de guerre lourd	+308 po
87-89	Pique	+305 po
90-91	Sai	+301 po
92-93	Serpe	+306 po
94-95	Shuriken (50)	+301 po
96-97	Trident	+315 po
98-100	Urgrosh nain ²	+650 po

1 Ajoutez au prix indiqué sur la Table 7-3 afin de déterminer la valeur totale.

2 Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus d'altération différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01-50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un 51-100, la seconde tête n'a pas de propriétés spéciales et son bonus d'altération est inférieur d'un point à celui de la tête principale.

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.

cas de coup critique confirmé, on applique les effets spéciaux de l'arme magique, mais les dégâts de base ne sont pas multipliés par le facteur de critique. (Par exemple, si Jozan frappe un golem de fer à l'aide de sa masse de démolition et qu'il obtient un 20 naturel sur son jet d'attaque, il lance à nouveau le dé. Si le résultat est au moins égal à la CA du golem, les dégâts de la masse ne sont pas multipliés par deux, mais son effet s'applique et le golem est détruit instantanément.)

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une arme magique, commencez par jeter 1d100 sur la Table 7-3, puis sur la Table 7-4. Reportez-vous ensuite aux tables indiquées par le résultat de vos deux premiers jets, ce qui vous permettra d'obtenir le type d'arme et ses éventuelles propriétés spéciales. Les armes ont 15% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction. De plus, les armes de corps à corps ont 30% de chances de générer de la lumière (voir ci-dessus).

Armes pour les créatures de taille inhabituelle. Le prix des armes conçues pour les créatures d'une catégorie de taille autre que P ou M diffère de celui indiqué sur les tables 7-4, 7-5 et 7-6. (Voir Attributs des armes, page 114 du *Manuel des Joueurs*.) Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'arme.

Description des propriétés spéciales des armes magiques.

Un plus d'un bonus d'altération, une arme magique peut posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales qui sont décrites ci-dessous. Une arme ayant une propriété spéciale doit posséder un bonus d'altération de +1 ou plus.

Acérée. Cette propriété ne peut être placée que sur des armes de corps à corps tranchantes ou perforantes. La zone de critique possible d'une arme acérée est doublée par rapport à une arme ordinaire. Par exemple, une épée longue ordinaire a une zone de critique possible de 19-20, tandis que celle d'une épée longue +1 acérée est de 17-20. Les effets de cette propriété ne se cumulent pas avec des effets similaires étendant la zone de critique possible, comme le sort *affûtage* ou le don *Science du critique*.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, affûtage ; Prix bonus de +1.

Anarchique. Une arme anarchique est d'alignement chaotique et alimentée directement par l'énergie du Chaos. Cela en fait une arme du Chaos, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature loyale essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Chaos) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, marteau du Chaos, alignement chaotique ; Prix bonus de +2.

Axiomatique. Une arme axiomatique est d'alignement loyal et alimentée par l'énergie de la Loi. Cela en fait une arme de la Loi, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement loyal. Toute créature chaotique essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Loi) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, courroux de l'ordre, alignement loyal ; Prix bonus de +2.

Boomerang. Cette propriété ne peut être placée que sur des armes de jet. Après avoir été lancée, une arme boomerang vole automatiquement jusque dans la main de son propriétaire. Elle arrive juste avant le prochain tour de jeu du lanceur, qui peut donc la relancer sans attendre.

Attraper une arme boomerang en vol est une action libre. Si le personnage ne peut l'attraper ou s'il s'est déplacé après avoir tiré, l'arme tombe au sol sur la case d'où elle a été lancée.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, télékinésie ; Prix bonus de +1.

Dansante. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Par une action simple, on peut lâcher une arme dansante pour qu'elle attaque d'elle-même. Elle combat pendant 4 rounds, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son propriétaire, puis tombe à terre. Pendant qu'elle danse (i.e. attaque seule), l'arme ne peut porter d'attaque d'opportunité et son propriétaire n'est pas considéré comme étant armé avec cette arme. Néanmoins, elle est considérée pour tous les autres effets comme étant tenue ou portée par son propriétaire. Lorsqu'elle danse, elle occupe le même espace que son propriétaire et peut attaquer les adversaires adjacents (les armes à allonge peuvent attaquer les adversaires se trouvant à 3 mètres). L'arme dansante accompagne la personne l'ayant activée dans ses déplacements, qu'ils soient ordinaires ou magiques. À condition d'avoir une main

TABLE 7-8 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES
DES ARMES DE CORPS À CORPS

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base ¹
01-11	01-06	—	Acérée ²	bonus de +1
12-18	07-10	01-02	Enchaînement	bonus de +1
19-28	11-17	03-05	Feu	bonus de +1
29-32	18-21	06-09	Focalisation ki	bonus de +1
33-42	22-28	10-12	Foudre	bonus de +1
43-52	29-35	13-15	Froid	bonus de +1
53-59	36-41	—	Gardienne	bonus de +1
60-63	42-45	16-19	Lancer	bonus de +1
64-67	46-47	—	Miséricordieuse	bonus de +1
68-76	48-52	20-22	Spectrale	bonus de +1
77-81	53-57	23-25	Stockage de sort	bonus de +1
82-85	58-59	26-29	Tonnerre	bonus de +1
86-95	60-65	30-32	Tueuse	bonus de +1
96-99	66-69	33-36	Vicieuse	bonus de +1
—	70-72	37-41	Anarchique	bonus de +2
—	73-75	42-46	Axiomatique	bonus de +2
—	76-78	47-49	Destruction ³	bonus de +2
—	79-81	50-54	Feu intense	bonus de +2
—	82-84	55-59	Foudre intense	bonus de +2
—	85-87	60-64	Froid intense	bonus de +2
—	88-90	65-69	Impie	bonus de +2
—	91-93	70-74	Sainte	bonus de +2
—	94-95	75-78	Sanglante	bonus de +2
—	—	79-83	Rapidité	bonus de +3
—	—	84-85	Dansante	bonus de +4
—	—	86-88	Lumière	bonus de +4
—	—	89-90	Vorpale ⁴	bonus de +5
100	96-100	91-100	Rejouez deux fois le dé ⁵	—

¹ À ajouter au bonus d'altération de la Table 7-3 de manière à déterminer le prix de vente total.

² Arme tranchante ou perforante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est contondante.

³ Arme contondante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est tranchante ou perforante.

⁴ Arme tranchante uniquement. Rejouez le dé si l'arme est contondante ou perforante.

⁵ Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

libre, la personne l'ayant lâchée peut la reprendre quand elle le souhaite par une action libre. Dans ce cas, il lui faut attendre un minimum de 4 rounds pour que l'arme puisse danser de nouveau.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, animation d'objets ; Prix bonus de +4.

Destruction. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps contondante. Une arme de destruction est l'ennemie jurée des morts-vivants, quels qu'ils soient. Tout mort-vivant frappé par cette arme en combat doit réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être détruit.

Invocation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, guérison suprême ; Prix bonus de +2.

Enchaînement. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Si l'utilisateur d'une arme d'enchaînement possède le don Enchaînement, il peut effectuer une attaque d'enchaînement supplémentaire par round.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, puissance divine ; Prix bonus de +1.

Feu. Sur commande, une arme de feu se couvre de flammes qui ne font aucun mal au porteur et restent en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de feu inflige +1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

TABLE 7-9 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES À DISTANCE

Faible	Intermédiaire	Puissante	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base ¹
01-08	01-05	01-05	Boomerang ²	bonus de +1
09-23	06-17	06-09	Feu	bonus de +1
24-38	18-29	10-13	Foudre	bonus de +1
39-53	30-41	14-17	Froid	bonus de +1
54-66	42-49	18-21	Longue portée	bonus de +1
67-71	50-51	—	Miséricordieuse	bonus de +1
72-77	52-55	22-23	Tonnerre	bonus de +1
78-87	56-60	24-25	Traqueuse	bonus de +1
88-99	61-68	26-29	Tueuse	bonus de +1
—	69-71	30-34	Anarchique	bonus de +2
—	72-74	35-39	Axiomatique	bonus de +2
—	75-79	40-49	Feu intense	bonus de +2
—	80-84	50-59	Foudre intense	bonus de +2
—	85-89	60-69	Froid intense	bonus de +2
—	90-92	70-74	Impie	bonus de +2
—	93-95	75-79	Sainte	bonus de +2
—	—	80-84	Rapidité	bonus de +3
—	—	85-90	Lumière	bonus de +4
100	96-100	91-100	Rejouez deux fois le dé ³	—

¹ À ajouter au bonus d'altération de la Table 7-3 de manière à déterminer le prix de vente total.

² Arme de jet uniquement. Rejouez le dé pour les armes à projectiles et les munitions.

³ Rejouez le dé si vous obtenez deux fois la même propriété, si la dernière propriété obtenue n'est pas compatible avec les précédentes, ou si, trop puissante, elle fait dépasser la limite maximale pour une arme (+10 en cumulant le bonus d'altération de l'arme et les modificateurs dus aux diverses propriétés).

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit lame de feu, soit boule de feu, soit colonne de feu ; Prix bonus de +1.

Feu intense. Une arme de feu intense fonctionne comme une arme de feu, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de feu lors de chaque coup critique. L'explosion de feu ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de feu supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion de feu a lieu même si la propriété spéciale de feu de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation puissante ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit lame de feu, soit boule de feu, soit colonne de feu ; Prix bonus de +2.

Focalisation ki. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de focalisation ki permet à son porteur de canaliser son énergie ki. Ainsi, le personnage peut utiliser ses attaques spéciales ki à travers l'arme comme s'il se battait à mains nues. Les attaques affectées comprennent les aptitudes de moine de frappe ki et de paume vibratoire, ainsi que le don Coup étourdissant.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, moine de niveau 1 ; Prix bonus de +1.

Foudre. Sur commande, une arme de feu génère un halo d'électricité crépitante qui ne fait aucun mal au porteur et reste en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de foudre inflige +1d6 points de dégâts d'électricité supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit appel de la foudre, soit éclair ; Prix bonus de +1.

Foudre intense. Une arme de foudre intense fonctionne comme une arme de foudre, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion d'électricité lors de chaque coup critique. L'explosion d'électricité ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts d'électricité supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles

tirent. L'explosion d'électricité a lieu même si la propriété spéciale d'électricité de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *appel de la foudre*, soit *éclair* ; Prix bonus de +2.

Froid. Sur commande, une arme de froid génère un froid glacial qui ne fait aucun mal au porteur et reste en place tant qu'un autre ordre n'est pas donné. Lors d'une attaque réussie, une arme de froid inflige +1d6 points de dégâts de froid supplémentaires. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *métal gelé*, soit *tempête de grêle* ; Prix bonus de +1.

Froid intense. Une arme de froid intense fonctionne comme une arme de froid, mais elle possède la possibilité supplémentaire de générer une explosion de froid lors de chaque coup critique. L'explosion de froid ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de froid supplémentaires selon le facteur de critique : +1d10 points s'il est de x2, +2d10 points s'il est de x3 et +3d10 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. L'explosion de froid a lieu même si la propriété spéciale de froid de l'arme n'est pas activée. Les dégâts de ces deux propriétés se cumulent.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, soit *métal gelé*, soit *tempête de grêle* ; Prix bonus de +2.

Gardiennage. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme gardienne permet à son possesseur d'utiliser tout ou partie de son bonus d'altération comme bonus à la CA se cumulant avec tous les autres types de bonus. Par une action libre au début de son tour de jeu, le personnage choisit la répartition de son bonus et sa CA est modifiée en conséquence jusqu'à son prochain tour de jeu.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, soit *bouclier*, soit *bouclier de la foi* ; Prix bonus de +1.

Lancer. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme de lancer acquiert un facteur de portée de 3 mètres et peut être lancée par tout personnage formé à son maniement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *pièce magique* ; Prix bonus de +1.

Longue portée. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme à distance. Une arme de longue portée double son facteur de portée.

Divination modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, *clairvoyance*, soit *clairvoyance* ; Prix bonus de +1.

Lumière. Une arme de lumière est partiellement transformée en énergie (généralement, il s'agit de sa lame pour une épée, de son fer pour une hache, de sa pointe pour une flèche, etc.), mais cela ne modifie rien son poids. Elle éclaire autant qu'une torche, dans un rayon de 6 mètres. Elle ne tient pas compte de la matière non vivante, ce qui signifie qu'elle ne tient pas compte du bonus d'armure à la CA (ainsi que du bonus d'altération d'une armure magique). Par contre, les bonus de Dextérité, d'Esquive, d'Armure naturelle, de parade et autres interviennent normalement. Une arme de lumière ne peut pas faire le moindre mal aux objets, pas plus qu'aux morts-vivants ou aux créatures artificielles. Cette propriété spéciale ne peut s'appliquer qu'aux armes de corps à corps, aux armes de jet et aux munitions.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, *état gazeux*, *flamme éternelle* ; Prix bonus de +4.

Impie. Une arme impie est d'alignement mauvais et alimentée directement par l'énergie du Mal. Cela en fait une arme du Mal, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon. Toute créature bonne essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Mal) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *ténébreuses maudites*, alignement mauvais ; Prix bonus de +2.

Miséricordieuse. Une arme miséricordieuse inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires, et l'ensemble des dégâts qu'elle inflige sont non-létaux. Sur commande, l'arme peut réprimer les deux effets de cette

propriété jusqu'à ce qu'elle reçoive l'ordre inverse. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *sorts légers* ; Prix bonus de +1.

Rapidité. Une arme de rapidité permet à son possesseur d'attaquer une fois de plus par round lors d'une action d'attaque à outrance. Cette attaque utilise son bonus de base à l'attaque complet, plus les modificateurs habituels. (Les effets de cette propriété spéciale ne se cumulent pas avec les effets similaires, comme le sort *rapidité*.)

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *rapidité* ; Prix bonus de +3.

Sainte. Une arme sainte est d'alignement bon et alimentée par l'énergie du Bien. Cela en fait une arme du Bien, capable d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Toute créature mauvaise essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent.

Évocation (Bien) modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *châtiment divin*, alignement bon ; Prix bonus de +2.

Sanglante. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une arme sanglante inflige 1 point d'affaiblissement temporaire de Constitution chaque fois qu'elle frappe une créature et lui inflige des dégâts. Un coup critique n'augmente pas la valeur de cet affaiblissement. Les créatures immunisées contre les coups critiques (comme les plantes et les créatures artificielles) sont immunisées aux effets de cette propriété spéciale.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *épée de Montenkainen* ; Prix bonus de +2.

Spectrale. Une arme spectrale permet de frapper les créatures intangibles, comme si elles étaient tangibles (sans subir les 50% de risques de rater accompagnant habituellement toute attaque tangible contre une créature intangible). Elle peut également être utilisée normalement par une créature intangible, un fantôme usant de son pouvoir de manifestation peut s'en servir contre des adversaires tangibles. En fait, une arme spectrale est à tout moment considérée comme tangible ou intangible, selon ce qui favorise son possesseur.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *changement de plan* ; Prix bonus de +1.

Stockage de sort. Un pratiquant de la magie peut placer dans une arme de stockage de sort un unique sort du 3^e niveau ou moins dont la cible est une créature seule et dont le temps d'incantation est de 1 action simple. Chaque fois que l'arme frappe une créature et lui inflige des dégâts, le personnage peut ordonner à l'arme (par une action libre) de lancer immédiatement le sort qu'elle contient. (Cette propriété est une exception à la règle générale qui veut que lancer un sort par le biais d'un objet prenne au moins autant de temps que le jeter soi-même). Les sorts les plus fréquemment stockés comprennent *blessure grave*, *cécité*, *contagion* et *immobilisation de personne*. Une fois le sort lancé par l'arme, celle-ci est vide et doit être rechargée par un pratiquant de la magie. L'arme indique magiquement à son porteur l'identité du sort qu'elle stocke. Si l'arme est déterminée aléatoirement, elle a 50% de chances d'avoir déjà un sort en réserve quand on la trouve.

Évocation modérée (plus l'aura du sort stocké) ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, niveau 12 de lanceur de sorts ; Prix bonus de +1.

Tonnerre. Une arme de tonnerre tire son nom du bruit qui accompagne chacun de ses coups critiques. Elle génère une déflagration sonore lors de chaque coup critique. La déflagration ne blesse pas le porteur. La cible subit des dégâts de son supplémentaires selon le facteur de critique : +1d8 points s'il est de x2, +2d8 points s'il est de x3 et +3d8 points s'il est de x4. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Les sujets d'un coup critique porté à l'aide d'une arme de tonnerre doivent réussir un jet de Vigueur de DD 14 pour éviter de devenir définitivement sourds.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *cécité/surdité* ; Prix bonus de +1.

Traqueuse. Cette propriété ne peut être placée que sur des armes à distance. Une arme traqueuse se dirige sans faille vers sa cible, ce qui lui permet d'annuler les chances de rater qui pourraient s'appliquer, comme celles dues au camouflage. (L'arme doit cependant être pointée vers une case donnée. Des flèches tirées au hasard dans un espace vide ne vont pas se diriger vers des ennemis invisibles, même s'ils sont à portée.)

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, télékinésie ; Prix bonus de +1.

Tueuse. Une arme tueuse est particulièrement efficace contre un type ou sous-type de créature donné. Contre ses adversaires désignés, son bonus d'altération augmente de +2 (autrement dit, une épée longue +1 tueuse de dragons sera +3 contre les dragons). De plus, lors d'une attaque réussie, elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires contre ses adversaires désignés. Les armes à projectiles (arbalètes, arcs et frondes) possédant cette propriété la transmettent aux munitions qu'elles tirent. Pour déterminer aléatoirement les ennemis jurés d'une arme tueuse, jetez 1d100 et consultez la table suivante.

1d100	Adversaires désignés
01-05	Aberrations
06-09	Animaux
10-16	Créatures artificielles
16-21	Créatures magiques
22-27	Dragons
28-32	Élémentaires
33-35	Extérieurs bons
36-38	Extérieurs chaotiques
39	Extérieurs de l'Air
40	Extérieurs de l'Eau
41	Extérieurs de la Terre
42	Extérieurs du Feu
43-45	Extérieurs loyaux
46-48	Extérieurs mauvais
49-53	Fées
54-60	Géants
61	Humanoïdes (aquatique)
62-63	Humanoïdes (elfe)
64	Humanoïdes (gnoll)
65	Humanoïdes (gnome)
66-68	Humanoïdes (gobliinoïde)
69	Humanoïdes (halfelin)
70-73	Humanoïdes (humain)
74-75	Humanoïdes (nain)
76-78	Humanoïdes (orque)
79-81	Humanoïdes (reptilien)
82-86	Humanoïdes monstrueux
87-94	Morts-vivants
95-96	Plantes
97-98	Vases
99-100	Vermine

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, convocation de monstres I ; Prix bonus de +2.

Vicieuse. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Lorsqu'une arme vicieuse frappe une créature, elle génère entre son porteur et sa cible une aura d'énergie disruptive, qui inflige 1d6 points de dégâts au premier et 2d6 points de dégâts à la seconde.

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, énergie négative ; Prix bonus de +1.

Vorpale. Cette propriété ne peut être placée que sur une arme de corps à corps tranchante. Cette propriété puissante et redoutée de tous permet de décapiter les créatures frappées. En cas de 20 naturel sur le jet d'attaque, suivi d'une confirmation de coup critique réussi, la tête de la cible (si elle en a une) est automatiquement séparée de son corps. Certaines créatures n'ont pas de tête (c'est le cas de nombreuses aberrations et de toutes les vases). D'autres, telles que les golems et les morts-vivants (vampires exceptés), ne sont pas affectées par la perte de leur tête. À ces rares exceptions près, les créatures dont la tête est tranchée meurent aussitôt. En cas de doute, la décision revient au MJ et à lui seul.

Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, affûtage, cercle de mort ; Prix bonus de +5.

Armes spécifiques

Les armes qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Arc du long serment. Cet arc long composite (limite de bonus de Force de +2) +1 en bois blanc a été taillé par les elfes. Il murmure « Mort à mes ennemis » en elfique dès qu'on le bande. Si l'utilisateur jure à voix haute de tuer la créature qu'il vise (une action libre), l'arc répond d'un cri : « Mort à ceux qui m'ont fait du tort ». Contre un tel ennemi, l'arc acquiert un bonus d'altération de +5 et ses flèches infligent +2d6 points de dégâts supplémentaires (tandis que leur facteur de critique passe de x3 à x4). Cependant, non seulement l'arc redevient un simple arc de maître contre d'autres adversaires que son ennemi déclaré, mais de plus le personnage subit un malus de -1 sur ses jets d'attaque à l'aide de n'importe quelle autre arme que l'arc du long serment. Ces désavantages durent pendant une semaine, ou moins si le porteur de l'arc détruit l'ennemi déclaré.

L'arc du long serment ne peut avoir qu'un ennemi déclaré en même temps. Une fois que le porteur s'est déclaré un ennemi, il ne peut en déclarer d'autres tant que le premier n'a pas été tué ou que 7 jours ne se sont écoulés. Le pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être elfe ; Prix 25 600 po ; Coût 13 100 po + 1 000 PX.

TABLE 7-10 : ARMES SPÉCIFIQUES

Faible	Intermédiaire	Puissante	Arme spéciale	Prix de vente
01-15	—	—	Flèche endormante	132 po
16-25	—	—	Carreau hurleur	267 po
26-45	—	—	Dague de maître en argent	322 po
46-65	—	—	Épée longue de maître en fer froid	330 po
66-75	01-09	—	Javeline de foudre	1 500 po
76-80	10-15	—	Flèche mortelle	2 282 po
81-90	16-24	—	Dague en adamantium	3 002 po
91-100	25-33	—	Hache d'armes en adamantium	3 010 po
—	34-37	—	Grande flèche mortelle	4 057 po
—	38-40	—	Brise-arme	4 315 po
—	41-46	—	Dague venimeuse	8 302 po
—	47-51	—	Trident d'alerte	10 115 po
—	52-56	01-03	Regret du changeant	12 780 po
—	67-62	04-07	Dague de l'assassin	18 302 po
—	63-66	08-09	Trident de domination aquatique	18 650 po
—	67-74	10-13	Épée ardente	20 715 po
—	75-79	14-17	Épée de bonne fortune (0 souhait)	22 060 po
—	80-86	18-24	Épée de précision	22 310 po
—	87-91	25-31	Épée des plans	22 315 po
—	92-95	32-37	Épée des neuf vies	23 057 po
—	96-97	38-41	Arc du long serment	25 600 po
—	98-100	42-46	Épée voleuse de vie	25 715 po
—	—	47-51	Masse d'épouvante	38 552 po
—	—	52-57	Hache dévitalisante	40 320 po
—	—	58-62	Cimetière des bois	47 315 po
—	—	63-67	Rapière d'anémie	50 320 po
—	—	68-73	Épée radieuse	50 335 po
—	—	74-79	Épée de givre	54 475 po
—	—	80-84	Marteau de lancer nain	60 312 po
—	—	85-91	Épée de bonne fortune (1 souhait)	62 360 po
—	—	91-95	Masse de démolition	75 312 po
—	—	96-97	Épée de bonne fortune (2 souhaits)	102 660 po
—	—	98-99	Épée de justice	120 630 po
—	—	100	Épée de bonne fortune (3 souhaits)	142 960 po

Brise-arme. Cette épée longue +1 dévoile ses pouvoirs si son porteur possède le don Science de la destruction. Lors d'une tentative de destruction d'une arme adverse, elle confère alors un bonus de +3 sur le jet d'attaque opposé et sur le jet de dégâts infligés à l'arme.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, Science de la destruction, fracassement ; Prix 4 315 po ; Coût 2 315 po + 160 PX.

Carreau hurleur. Ces carreaux +2 poussent à hurlement à glacer le sang quand on les tire, avec pour conséquence que toute créature se trouvant à moins de 6 mètres de leur trajectoire doit réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être secouée. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, anathème ; Prix 267 po ; Coût 128 po et 5 pa + 10 PX.

Cimetière des bois. Pour peu qu'on l'utilise en extérieur dans une région tempérée, ce cimetière +3 inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque coup et permet à son possesseur d'utiliser le don Enchaînement.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques ; soit puissance divine, soit niveau 7 de druide ; Prix 47 315 po ; Coût 23 657 po + 1 893 PX.

Dague de l'assassin. Cette dague +2 à lame courte semble particulièrement redoutable. Elle confère un bonus de +1 au DD du jet de Vigueur contre les effets d'une attaque mortelle portée par un assassin (voir page 181).

Nécromancie modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, exécution ; Prix 18 302 po ; Coût 9 302 po + 720 PX.

Dague de maître en argent. Cette dague de maître est faite d'argent alchimique. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 322 po.

Dague en adamantium. La lame de cette dague non magique est faite d'adamantium. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 002 po.

Dague venimeuse. Cette dague +1 a une lame noire et dentelée. Une fois par jour, son utilisateur peut affecter une créature qu'il vient de frapper et de blesser à l'aide de la dague d'un effet d'empoisonnement (comme le sort, DD 14). Le personnage peut choisir d'utiliser le poison une fois qu'il a frappé. Cette décision ne prend qu'une action libre, mais elle doit être prise au cours du round où la dague a frappé.

Nécromancie faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, empoisonnement ; Prix 8 302 po ; Coût 4 302 po + 320 PX.

Épée ardente. Cette arme est une épée longue +1 de feu intense. Une fois par jour, elle peut émettre un rayon brûlant vers une cible se trouvant à 9 mètres ou moins. Si le porteur réussit un jet d'attaque de contact à distance contre la cible, celle-ci subit 4d6 points de dégâts de feu.

Évocation modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, rayon ardent, et soit lame de feu, soit boule de feu, soit colonne de feu ; Prix 20 715 po ; Coût 10 515 po + 816 PX.

Épée de bonne fortune. Cette épée courte +2 confère à son porteur un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde. Cette arme possède le pouvoir de bonne fortune, utilisable une fois par jour. Ce pouvoir extraordinaire permet au porteur de l'épée de relancer un jet de dé juste après l'avoir effectué. On applique alors le nouveau résultat, même s'il est moins bon que le premier. De plus, une épée de bonne fortune contient jusqu'à trois souhaits au moment de sa création. Si vous l'obtenez aléatoirement, le nombre de souhaits peut être inférieur (1d4-1, minimum 0). Une fois tous

les souhaits utilisés, l'arme reste une épée courte +2, continue de prodiguer son bonus de chance de +1 et conserve son pouvoir de bonne fortune.

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, soit miracle, soit souhait ; Prix 22 060 po (0 souhait), 62 360 po (1 souhait), 102 660 po (2 souhaits), 142 960 po (3 souhaits) ; Coût 11 030 po + 882 PX (0 souhait), 31 180 po + 2 494 PX (1 souhait), 51 330 po + 4 106 PX (2 souhaits), 71 480 po + 5 718 PX (3 souhaits).

Épée de givre. Cette épée à deux mains +3 de froid brille comme une torche lorsque la température ambiante est inférieure à -15° C. Il est alors impossible de la dissimuler hors de son fourreau ou d'éteindre cette lumière. Son possesseur est protégé du feu, l'épée absorbant les 10 premiers points de dégâts de feu que son porteur doit subir chaque round.

Une épée de givre éteint automatiquement tous les feux non magiques dans un rayon de 3 mètres. Par une action simple, l'épée peut aussi tenter de dissiper un feu magique aux effets durables (par opposition aux effets instantanés comme boule de feu, colonne de feu, nuée de météores, etc.). Il faut jouer un test de dissipation (1d20 +14) contre un DD de 11 + le niveau du sort contre chaque sort de feu pour le dissiper.

Évocation puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, tempête de grêle ; Prix 54 475 po ; Coût 27 375 po et 5 pa + 2 179 PX.

Épée de justice. Cette épée longue en fer froid +2 devient entre les mains d'un paladin une épée longue en fer froid +5 sainte possédant les pouvoirs suivants.

Elle confère une résistance à la magie de 5 + le niveau de classe du paladin au porteur et aux personnes adjacentes. Elle peut être utilisée pour lancer une dissipation suprême chaque round par une action simple, à un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de paladin. Seule une dissipation de zone est possible, pas la dissipation ciblée ou l'utilisation en tant que contresort.

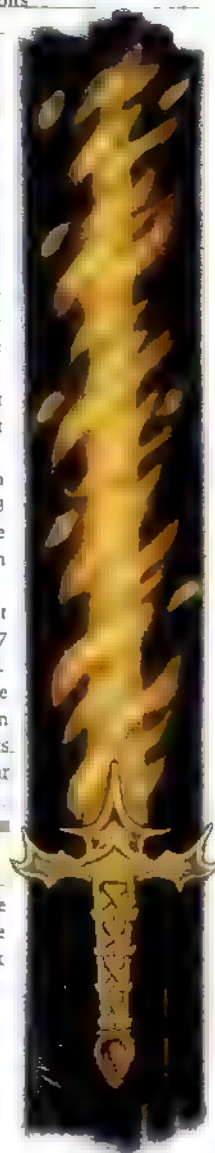
Abjuration puissante ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, aura sacrée, alignement bon ; Prix 120 630 po ; Coût 60 630 po + 4 800 PX.

Épée des neuf vies. Cette arme fonctionne comme une épée longue +2, mais ce n'est qu'elle a également le pouvoir d'absorber l'énergie vitale de ses victimes. Elle peut le faire jusqu'à neuf fois, après quoi elle redevient une épée longue +2 comme les autres (entourée d'une légère aura de Mal, peut-être). Le pouvoir spécial de l'épée ne fonctionne que sur un coup critique et il est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques. Dans ce cas, la cible a droit à un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup. En cas de succès, le pouvoir ne fonctionne pas, mais l'épée ne perd pas de charge et les dégâts du coup critique sont déterminés normalement. L'épée est intrinsèquement maléfique, et tout individu d'alignement bon qui la prend en main acquiert aussitôt deux niveaux négatifs, qui restent actifs tant que l'arme n'est pas reposée (moment auquel ils disparaissent aussitôt). Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveau effective, mais rien (pas même restauration) ne permet de s'en débarrasser tant que le personnage garde l'épée en main.

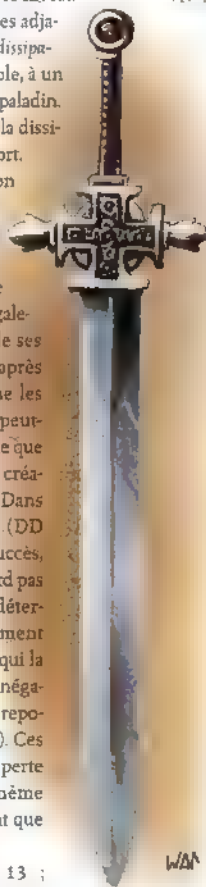
Nécromancie (Mal) puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, doigt de mort ; Prix 23 057 po ; Coût 11 528 po + 922 PX.

Épée des plans. Cette arme est une épée longue +1 sur le plan Matériel. Sur n'importe quel plan élémentaire, ou lorsque son porteur affronte un élémentaire, elle devient une épée longue +2. Elle devient une épée longue +3 dans le plan Astral ou le plan Éthéré, ou quand elle est utilisée contre une entité native de l'un de ces plans. Enfin, elle est l'équivalent d'une épée longue +4 dans n'importe quel autre plan (et contre tous les Extérieurs, où qu'ils se trouvent).

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, changement de plan ; Prix 22 315 po ; Coût 11 157 po et 5 pa + 893 PX.



Épée ardente



Épée de justice

Épée de précision. Cette épée courte +1 dorée d'une lame fine et grise confère un bonus de +4 aux jets d'attaque et de dégâts de son possesseur si celui-ci s'en sert pour porter une attaque sournoise.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, foudre ; Prix 22 310 po ; Coût 11 155 po + 892 PX.

Épée longue de maître en fer froid. Cette épée longue de maître non magique est faite de fer froid. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 330 po.

Épée radieuse. Cette arme a la taille d'une épée bâtarde, mais sa magie est telle qu'on peut la manier comme une épée courte pour ce qui est du poids et de l'aisance d'utilisation (en d'autres termes, l'épée radieuse a l'air d'une épée bâtarde et cause les dégâts correspondants, mais son propriétaire réagit comme s'il maniait une épée courte). Tout personnage sachant manier l'épée bâtarde ou l'épée courte peut se servir d'une épée radieuse. De la même manière, les dons Arme de prédilection et Spécialisation martiale s'appliquent, qu'ils concernent l'épée bâtarde ou l'épée courte (mais leurs effets ne se cumulent pas).

Au cours d'un combat normal, la lame dorée de l'épée radieuse se comporte comme une épée bâtarde +2. Son bonus d'altération passe à +4 contre les créatures maléfiques. Contre les morts-vivants et les créatures originaires du plan Négatif, ses dégâts sont automatiquement doublés (et son facteur de critique passe de x2 à x3).

Le plus grand pouvoir de l'épée est la lumière du soleil. Le personnage peut y faire appel une fois par jour en décrivant avec son arme de grands cercles au-dessus de sa tête et en prononçant le mot de commande. Aussitôt, l'épée radieuse dégage une lueur dorée éclairant autant que la lumière du jour. Cette lueur a un rayon initial de 3 mètres, qui s'étend de 1,50 mètre par round tant que le personnage continue de faire tourbillonner l'épée (18 mètres maximum, au bout de 10 rounds). Dès que l'utilisateur cesse de faire tourner l'épée, la luminosité décroît sensiblement mais persiste pendant une minute encore avant de disparaître. Toutes les épées radieuses sont d'alignement bon, et tout individu maléfisant essayant de s'en servir acquiert aussitôt un niveau négatif, qui persiste jusqu'à ce que le personnage se débarrasse de l'arme. Ce niveau négatif n'entraîne jamais une perte de niveau réelle, mais aucun sort, pas même restauration, ne permet de le résorber tant que l'aventurier conserve l'arme.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, lumière du jour, alignement bon ; Prix 50 335 po ; Coût 25 335 po + 2 000 PX.

Épée voleuse de vie. Cette épée longue +2 en fer noir transmet un niveau négatif à ■ cible chaque fois qu'elle obtient un coup critique. Dès que cela se produit, le porteur de l'épée gagne 1d6 points de vie temporaires, qui disparaissent au bout de 24 heures. Une journée après avoir été frappée, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif afin d'éviter que ceux-ci ne se transforment en niveaux perdus.

Nécromancie puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, énergie négative ; Prix 25 715 po ; Coût 12 857 po + 1 029 PX.

Flèche endormante. Cette étrange flèche +1 est entièrement blanche. Si elle frappe ■ cible et doit infliger des dégâts, elle explose plutôt dans une petite décharge d'énergie magique infligeant des points de dégâts non-létaux (correspondant aux points de dégâts létaux qu'elle aurait dû occasionner) et forçant la créature touchée à réussir un jet de Volonté de DD 11 pour ne pas s'endormir pendant 5 minutes.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, sommeil ; Prix 132 po ; Coût 69 po et 5 pa + 5 PX.

Flèche mortelle. Cette flèche +1 est mortelle pour un type de créature déterminé lors de sa création. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir instantanément (ou ne pas être détruite, pour les créatures non vivantes). Notez que même les monstres qui ne jouent jamais de jet de Vigueur en temps normal (morts-vivants et créatures artificielles) peuvent être détruits par la flèche mortelle appropriée. Si la flèche est censée tuer une créature vivante, c'est un effet de mort (ce qui signifie que protection contre la mort permet de s'en protéger). Pour déterminer quel type (et éventuellement sous-type) de créature que la flèche mortelle peut tuer, jetez 1d100 et consultez la table suivante.

1d100	Type (sous-type) ciblés	1d100	Type (sous-type) ciblés
01–05	Aberrations	61	Humanoïdes (aquatique)
06–09	Animaux	62–63	Humanoïdes (elfe)
10–16	Créatures artificielles	64	Humanoïdes (gnoll)
16–21	Créatures magiques	65	Humanoïdes (gnome)
22–27	Dragons	66–68	Humanoïdes (gobloïde)
28–32	Élémentaires	69	Humanoïdes (halfelin)
33–35	Extérieurs bons	70–73	Humanoïdes (humain)
36–38	Extérieurs chaotiques	74–75	Humanoïdes (nain)
39	Extérieurs de l'Air	76–78	Humanoïdes (orque)
40	Extérieurs de l'Eau	79–81	Humanoïdes (reptilien)
41	Extérieurs de la Terre	82–86	Humanoïdes monstrueux
42	Extérieurs du Feu	87–94	Morts-vivants
43–45	Extérieurs loyaux	95–96	Plantes
46–48	Extérieurs mauvais	97–98	Vases
49–53	Fées	99–100	Vermine
54–60	Géants		

Une flèche mortelle supérieure fonctionne comme une flèche mortelle, si ce n'est qu'il est plus difficile encore de lui résister (DD 23 au lieu de 20).

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, doigt de mort (flèche mortelle) ou doigt de mort à intensité augmentée (flèche mortelle supérieure) ; Prix 2 282 po (flèche mortelle) ou 4 057 po (flèche mortelle supérieure) ; Coût 1 144 po et 5 pa + 91 PX (flèche mortelle) ou 2 032 po + 162 PX (flèche mortelle supérieure).

Hache d'armes en adamantium. La lame de cette hache d'armes non magique est faite d'adamantium. En tant qu'arme de maître, elle confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 010 po.

Hache dévitalisante. Cette grande hache +1 est appréciée par les morts-vivants et les créatures artificielles, qui ne subissent pas son désavantage. Une hache dévitalisante transmet deux niveaux négatifs à sa cible chaque fois qu'elle frappe et blesse une créature (un peu comme certains morts-vivants). Une journée après avoir été frappée, la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour chaque niveau négatif, sous peine de perdre un niveau de façon permanente pour chaque jet de sauvegarde raté.

Mais à chaque fois que la hache dévitalisante touche ■ cible, elle transmet également un niveau négatif à son possesseur. Ce niveau négatif disparaît après 1 heure.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, énergie négative ; Prix 40 320 po ; Coût 20 320 po + 1 600 PX.

Javeline de foudre. Quand on la lance, cette javeline se transforme en éclair infligeant 5d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts). Elle est consumée au cours de la transformation.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, éclair ; Prix 1 500 po ; Coût 750 po + 30 PX.

Marteau de lancer nain. Cette arme fonctionne comme un marteau de guerre +2, mais c'est entre les mains d'un nain qu'elle prend toute sa puissance. Il devient alors un marteau de guerre +3 de lancer. Le marteau peut être lancé avec un facteur de portée de 9 mètres. Quand on le lance, il inflige +2d8 points de dégâts supplémentaires contre les géants et 1d8 contre les autres créatures.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, le créateur doit être un nain, niveau global 10 ; Prix 60 312 po ; Coût 30 312 po + 2 400 PX.

Masse de démolition. Cette masse d'armes lourde en adamantium +3 bénéficie d'un bonus d'altération de +5 contre les créatures artificielles. De plus, chaque fois qu'elle obtient un coup critique contre un tel adversaire, elle le détruit aussitôt (pas de jet de sauvegarde). Enfin, son facteur de critique passe de x4 (au lieu de x2) contre les Extérieurs.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, désintégration ; Prix 75 312 po ; Coût 39 312 po + 2 880 PX.

Masse d'épouvante. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, cette masse d'armes lourde +2 peut transformer le corps et les vêtements de son porteur en une illusion épouvantable, avec pour conséquence que les créatures dans un cône de 9 mètres de long succombent à la panique comme par le sort terreur (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Elles subissent un malus de moral de -2 sur les jets de sauvegarde et doivent fuir le porteur de la masse.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *terreur* ; Prix 38 552 po ; Coût 19 276 po + 1 542 PX.

Rapier d'anémie. Trois fois par jour, cette *rapier sanglante* +2 peut être utilisée pour absorber le sang d'une créature à condition de réussir une attaque de contact. La victime subit alors un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, *mise à mal* ; Prix 50 320 po ; Coût 25 320 po + 2 000 PX.

Regret du changeant. Cette double lame en argent alchimique +1/+1 inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures du sous-type métamorphe. Lorsqu'un métamorphe ou une créature sous une autre forme que la sienne (comme un druide sous forme animale) est frappé par un regret du changeant, il doit réussir un jet de Volonté de DD 15 pour éviter de devoir reprendre sa forme naturelle.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose funeste* ; Prix 12 780 po ; Coût 6 780 po + 480 PX.

Trident d'alerte sous-marine. Cette arme permet à son possesseur de déterminer l'endroit où se trouvent les prédateurs marins hostiles, ainsi que leur race, leur nombre et la profondeur à laquelle ils évoluent (dans un rayon de 204 mètres). Le personnage doit pointer le trident dans la direction qu'il désire sonder, sachant que 1 round suffit pour sonder un hémisphère jusqu'aux limites de portée. Cette propriété exceptée, le trident se comporte comme un trident +2.

Divination modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *localisation de créature* ; Prix 10 115 po ; Coût 5 057 po et 5 pa + 405 PX.

Trident de domination aquatique. Le manche de ce trident +1 est long de 1,80 mètre. Trois fois par jour, le porteur peut charmer jusqu'à 14 DV d'animaux aquatiques (jet de Volonté DD 16 pour annuler bonus de +5 si les animaux sont attaqués par le porteur ou ses alliés), à conditions qu'ils ne soient pas distants de plus de 9 mètres les uns des autres. Le porteur peut communiquer avec les animaux comme s'il était sous l'effet d'un sort de communication avec les animaux. Les animaux réussissant leur jet de sauvegarde sont libres d'agir à leur guise, mais ils ne s'approchent pas à moins de 3 mètres du trident.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *communication avec les animaux* ; Prix 18 650 po ; Coût 9 325 po + 746 PX.

TABLE 7-11 : ARMURES ET BOUCLIERS

Faible	Intermédiaire	Puissante	Objet	Prix de vente
01-60	01-05	—	Bouclier +1	+1 000 po
61-80	06-10	—	Armure +1	+1 000 po
81-85	11-20	—	Bouclier +2	+4 000 po
86-87	21-30	—	Armure +2	+4 000 po
—	31-40	01-08	Bouclier +3	+9 000 po
—	41-50	09-16	Armure +3	+9 000 po
—	51-55	17-27	Bouclier +4	+16 000 po
—	56-57	28-38	Armure +4	+16 000 po
—	—	39-49	Bouclier +5	+25 000 po
—	—	50-57	Armure +5	+25 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +6 ¹	+36 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +7 ¹	+49 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +8 ¹	+64 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +9 ¹	+81 000 po
—	—	—	Armure/bouclier +10 ¹	+100 000 po
88-89	58-60	58-60	Armure spécifique ²	—
90-91	61-63	61-63	Bouclier spécifique ³	—
92-100	64-100	64-100	Propriété spéciale, relancez le dé ⁴	—

¹ Le bonus effectif de l'armure ou du bouclier ne peut être supérieur à +5. Ces lignes indiquent le prix des armures et boucliers possédant des propriétés spéciales. Exemple : une armure +5 dotée du pouvoir « d'ombre » (qui s'accompagne d'un modificateur de +), comme indiqué sur la Table 8-20) est considérée comme une armure +6 pour ce qui est de son prix (elle vaut donc 36 000 po).

² Voir la Table 7-16 : armures spécifiques.

³ Voir la Table 7-17 : boucliers spécifiques.

⁴ Voir la Table 7-14 (pour une armure) ou la Table 7-15 (pour un bouclier) afin de déterminer les propriétés spéciales de l'objet.

TABLE 7-12 : TYPE D'ARMURE

Id100	Armure	Prix de l'armure ¹
01	Armure d'écailles	+200 po
02	Armure de cuir	+160 po
03-17	Armure de cuir clouté	+175 po
18-27	Armure de peau	+165 po
28	Armure matelassée	+155 po
29-43	Chemise de mailles	+250 po
44	Clibanion	+350 po
45	Cotte de mailles	+300 po
46	Crevice	+400 po
47-59	Cuirasse	+350 po
60-99	Harnois	+1 650 po
100	Plaques	+750 po

¹ Ajoutez au prix indiqué sur la Table 7-11 afin de déterminer la valeur totale.

Toutes les armures magiques sont des armures de maître (leur malus d'armure aux tests est réduit de 1).

lanceur de sorts est égal à trois fois son bonus. Si elle ou il possède un bonus d'altération et des propriétés magiques, son niveau de lanceur de sorts est le plus élevé des deux entre son bonus triplé et le niveau correspondant à son pouvoir magique.

Boucliers. Le bonus d'altération d'un bouclier magique s'ajoute à son propre bonus de bouclier à la CA, et il se cumule avec le bonus d'altération d'une armure magique (qui s'ajoute pour sa part au bonus d'armure de l'armure). Par exemple, une cotte de mailles +1 et un écu en acier +1 offrent un bonus total de +9 à la CA. Le bonus d'altération du bouclier n'est pas comptabilisé dans le jet d'attaque ou de dégâts quand on tente de donner un coup de maître. (La propriété spéciale d'attaque confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec un bouclier, voir sa description.) Il est possible de faire d'un bouclier une arme magique, mais dans ce cas, il faudrait additionner les coûts du bonus d'altération à la CA et du bonus d'altération aux jets d'attaque et aux dégâts. Par exemple, une rondache en acier +1 dotée de pointes +1 coûterait 3 479 po, répartis comme suit : 159 po pour une rondache en acier de maître, 1 000 po pour lui ajouter un bonus de +1 à la CA, 310 po pour les pointes de maître et 2 000 po pour en faire une arme +1.

CHAPITRE 4
LES OBJETS
MAGIQUES

Comme pour l'armure, les propriétés spéciales du bouclier sont considérées comme un bonus supplémentaire pour ce qui est de calculer le prix de l'objet, même si elles n'améliorent pas la CA. Un bouclier ne peut jamais avoir un bonus total (bonus d'altération plus équivalences dues aux propriétés) supérieur à +10. Tout bouclier ayant une propriété spéciale doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Solidité et points de résistance des boucliers. Chaque point de bonus d'altération d'un bouclier magique lui confère également un bonus de +2 en solidité et +10 points de résistance supplémentaire. (Voir Destruction, page 156 du *Manuel des Joueurs*.)

Activation. Généralement, une armure ou un bouclier magique fonctionne de la même manière qu'un modèle normal, à savoir qu'on s'en sert pour se protéger. Si l'armure ou le bouclier possède une propriété que son utilisateur doit activer volontairement (comme c'est le cas pour un bouclier animé), cela se fait le plus souvent par le biais d'un mot de commande (une action simple).

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une armure ou d'un bouclier magique, commencez par jeter 1d100 sur la Table 7-11, puis sur la Table 7-12 ou 7-13 (selon que le premier résultat vous indiquait une armure ou un bouclier). Reportez-vous ensuite aux tables indiquées par le résultat de vos deux premiers jets, ce qui vous permettra de déterminer les éventuelles propriétés spéciales de votre armure ou de votre bouclier. Les armures et les boucliers ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Armures pour les créatures de taille inhabituelle. Le prix des armures conçues pour les créatures non humanoïdes, ou d'une catégorie de taille autre que P ou M, diffère de celui indiqué sur les tables 7-12 et 7-13. (Voir l'encart Armures pour les créatures inhabituelles, page 123 du *Manuel des Joueurs*.) Le coût de la qualité de maître et de l'altération magique restent les mêmes quelle que soit la taille de l'armure.

Description des propriétés spéciales des armures et boucliers magiques

La plupart des armures et boucliers magiques sont uniquement dotés d'un bonus d'altération, mais certains peuvent également posséder une ou plusieurs des propriétés spéciales décrites ci-dessous. Une armure ou un bouclier ayant une ou plusieurs propriétés spéciales doit au moins avoir un bonus d'altération de +1.

Animé. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande, un bouclier animé flotte à moins de 60 centimètres de son propriétaire, le protégeant aussi bien que celui-ci le tenait lui-même, bien qu'il ait les deux mains libres. Un personnage ne peut utiliser qu'un bouclier à la fois. Même un bouclier animé impose des désavantages, comme un malus d'armure aux tests, un risque d'échec des sorts profanes et un malus pour non formation.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, animation d'objets ; Prix bonus de +2.

Antiprojectiles. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un bouclier antiprojectiles protège son porteur comme si celui-ci avait le don Parade de projectiles. Une fois par round, quand le personnage devrait normalement être touché par une arme à distance, le bouclier détourne le projectile. Le personnage doit voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Parer un projectile n'est pas considéré comme une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors norme, comme un rocher lancé par un géant ou une flèche acide de Melf.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, bouclier ; Prix bonus de +2.

Attaque. Cette propriété ne peut être placée que sur un écu ou une rondache. Un bouclier d'attaque est conçu pour porter des coups de bouclier, et il inflige des dégâts correspondant à un bouclier de deux catégories de taille supérieures à sa taille réelle. (Par exemple, un écu de taille M inflige alors 1d8 points de dégâts et une rondache de taille M 1d6 points de dégâts.) Un bouclier d'attaque confère un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts quand on l'utilise pour attaquer, et il compte comme une arme magique.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, force de taureau ; Prix bonus de +1.

Aveuglant. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande et jusqu'à deux fois par jour, un bouclier aveuglant peut générer une

TABLE 7-13 : TYPE DE BOUCLIER

Id100	Bouclier	Prix du bouclier ¹
01-65	Écu en acier	+170 po
66-75	Écu en bois	+157 po
76-80	Pavois	+180 po
81-85	Rondache en acier	+159 po
86-90	Rondache en bois	+153 po
91-100	Targe	+165 po

¹ Ajoutez au prix indiqué sur la Table 7-11 afin de déterminer la valeur totale. Tous les boucliers magiques sont des boucliers de maître (leur malus d'armure aux tests est réduit de 1).

TABLE 7-14 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES

	Intermédiaire			Modificateur au
Faible	diabre	Puissante	Propriété spéciale	prix de base
01-25	01-05	01-03	Mimétisme	+2 700 po
26-32	06-08	04	Défense légère	bonus de +1 ¹
33-52	09-11	—	Déplacement furtif	+3 750 po
53-72	12-14	—	Craisseuse	+3 750 po
73-93	15-17	—	Ombre	+3 750 po
93-96	18-19	—	Résistance à la magie (13)	bonus de +2 ¹
97	20-29	05-07	Déplacement furtif supérieur	+15 000 po
98	30-39	08-10	Craisseuse supérieure	+15 000 po
■	40-49	11-13	Ombre supérieure	+15 000 po
—	50-54	14-16	Résistance à l'acide	+18 000 po
—	55-59	17-19	Résistance à l'électricité	+18 000 po
—	60-64	20-22	Résistance au feu	+18 000 po
—	65-69	23-25	Résistance au froid	+18 000 po
—	70-74	26-28	Résistance au son	+18 000 po
—	75-79	29-33	Défense intermédiaire	bonus de +3 ¹
—	80-84	34	Forme animale	bonus de +3 ¹
—	85-89	35-36	Invulnérabilité	bonus de +3 ¹
—	90-94	37-38	Résistance à la magie (15)	bonus de +3 ¹
—	95-99	39-43	Spectrale	bonus de +3 ¹
—	—	44-48	Déplacement furtif suprême	+33 750 po
—	—	49-53	Craisseuse suprême	+33 750 po
—	—	54-58	Ombre suprême	+33 750 po
—	—	59-63	Résistance à l'acide supérieure	+42 000 po
—	—	64-68	Résistance à l'électricité supérieure	+42 000 po
—	—	69-73	Résistance au feu supérieure	+42 000 po
—	—	74-78	Résistance au froid supérieure	+42 000 po
—	—	79-83	Résistance au son supérieure	+42 000 po
—	—	84-88	Résistance à la magie (17)	bonus de +4 ¹
—	—	■	Contrôle des morts-vivants	+49 000 po
—	—	90	Éthérée	+49 000 po
—	—	91-92	Défense lourde	bonus de +5 ¹
—	—	93-94	Résistance à la magie (19)	bonus de +5 ¹
—	—	95	Résistance à l'acide suprême	+66 000 po
—	—	96	Résistance à l'électricité suprême	+66 000 po
—	—	97	Résistance au feu suprême	+66 000 po
—	—	98	Résistance au froid suprême	+66 000 po
—	—	99	Résistance au son suprême	+66 000 po
100	100	100	Rejouez deux fois le dé ²	—

¹ À ajouter au bonus d'altération de la Table 7-11 de manière à déterminer le prix de vente total.

² Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

vive lumière. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins (à l'exception du porteur) doivent réussir un jet de Reflexes de DD 14 sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, lumière brûlante ; Prix bonus de +1.

Contrôle des morts-vivants. Une armure (ou un bouclier) de contrôle des morts-vivants semble être intégralement faite d'ossements. Cet effet décoratif n'a cependant aucune incidence sur la solidité de l'objet. Le porteur de cet objet peut contrôler jusqu'à 26 DV de morts-vivants par jour, comme s'il utili-

Intermédiaire	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base
Faible		
01-20	01-03 Attaque ¹	bonus de +1 ²
21-30	11-15 Aveuglant	bonus de +1 ²
31-55	16-30 06-10 Défense légère	bonus de +1 ²
56-75	31-40 11-15 Interception de projectiles	bonus de +1 ²
76-80	41-47 16-20 Animé	bonus de +2 ²
91-97	48-57 21-25 Antiprojectiles	bonus de +2 ²
98-99	58-59 — Résistance à la magie (13)	bonus de +2 ²
—	60-63 26-28 Résistance à l'acide	+18 000 po
—	64-67 29-31 Résistance à l'électricité	+18 000 po
—	68-71 32-34 Résistance au feu	+18 000 po
—	72-75 35-37 Résistance au froid	+18 000 po
—	76-79 38-40 Résistance au son	+18 000 po
—	80-89 41-50 Défense intermédiaire	bonus de +3 ²
—	90 51 Forme animale	bonus de +3 ²
—	91-93 52-53 Résistance à la magie (15)	bonus de +3 ²
—	94-99 54-59 Spectral	bonus de +3 ²
—	— 60-64 Résistance à l'acide supérieure	+42 000 po
—	— 65-69 Résistance à l'électricité supérieure	+42 000 po
—	— 70-74 Résistance au feu supérieure	+42 000 po
—	— 75-79 Résistance au froid supérieure	+42 000 po
—	— 80-84 Résistance au son supérieure	+42 000 po
—	— 85-86 Résistance à la magie (17)	bonus de +4 ²
—	— 87 Contrôle des morts-vivants	+49 000 po
—	— 89-91 Défense lourde	bonus de +5 ²
—	— 92-93 Réflechissant	bonus de +5 ²
—	— 94 Résistance à la magie (19)	bonus de +5 ²
—	— 95 Résistance à l'acide suprême	+66 000 po
—	— 96 Résistance à l'électricité suprême	+66 000 po
—	— 97 Résistance au feu suprême	+66 000 po
—	— 98 Résistance au froid suprême	+66 000 po
—	— 99 Résistance au son suprême	+66 000 po
100	100 100 Rejouez deux fois le dé ³	—

¹ Écu ou rondache uniquement. Rejouez le dé pour une targe ou un pavois.
² À ajouter au bonus d'altération de la Table 7-11 de manière à déterminer le prix de vente total.
³ Si vous obtenez deux fois la même propriété, seule la plus forte compte.

sait le sort contrôle des morts-vivants. Le personnage maintient son contrôle jusqu'à la prochaine aube.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, contrôle des morts-vivants ; Prix +49 000 po.

Défense. Une armure (ou un bouclier) de défense génère un champ de force protégeant plus efficacement les organes vitaux du porteur. Quand ce dernier est victime d'un coup critique ou d'une attaque sournoise, il y a des chances pour que l'attaque inflige seulement des dégâts normaux.

Type de défense	Chance que les dégâts soient normaux	Modificateur au prix de base
Légère	25%	Bonus de +1
Intermédiaire	75%	Bonus de +3
Lourde	100%	Bonus de +5

Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, soit miracle, soit souhait limité ; Prix variable (voir ci-dessus).

Déplacement furtif. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure de déplacement furtif est si bien huilée et fabriquée de telle façon qu'elle ne fait presque aucun bruit et qu'elle assourdit les bruits environnants. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Déplacement silencieux. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, silence ; Prix +3 750 po.

Déplacement furtif supérieur. Cette propriété est similaire à celle de déplacement furtif, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, silence ; Prix +15 000 po.

Déplacement furtif suprême. Cette propriété est similaire à celle de déplacement furtif, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Déplacement silencieux.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, silence ; Prix +33 750 po.

Éthérée. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Sur commande et une fois par jour, une armure éthérée rend son porteur éthéré (voir le sort *forme éthérée*). Le personnage peut rester dans cet état aussi longtemps qu'il le souhaite, mais à partir du moment où il revient dans le plan Matériel, il lui faut attendre 24 heures pour pouvoir retourner dans le plan éthéré.

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, forme éthérée ; Prix +49 000 po.

Forme animale. Une armure (ou un bouclier) de forme animale est décorée de motifs représentant des feuilles. Lorsque son porteur prend une forme animale (aptitude de classe de druide), il conserve son bonus d'armure (ou de bouclier), ainsi que le bonus d'altération correspondant. L'armure (ou le bouclier) n'est cependant alors pas visible.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, métamorphose funeste ; Prix bonus de +3.

Graisseuse. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure graisseuse semble en permanence recouverte d'un film gras, conférant un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Évasion de son porteur. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Invocation faible ; NLS 4 ; Création d'armes et armures magiques, graisse ; Prix +3 750 po.

Graisseuse supérieure. Cette propriété est similaire à graisseuse, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Évasion.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, graisse ; Prix +15 000 po.

Graisseuse suprême. Cette propriété est similaire à graisseuse, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests d'Évasion.

Invocation modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, graisse ; Prix +33 750 po.

Interception de projectiles. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Sur commande, un bouclier d'interception de projectiles attire sur lui les armes à distance (armes de jets ou à projectiles) visant son porteur. Il lui confère donc un bonus de parade de +1 à la CA contre les armes à distance. De plus, toute arme de jet et tout projectile visant une cible située à 1,50 mètre ou moins du porteur de ce bouclier sont eux aussi attirés. L'attaque change alors automatiquement de cible pour viser le porteur (à moins qu'il ne dispose d'un abri total vis-à-vis de l'attaquant, ou que l'arme n'ait un bonus d'altération supérieur au bonus de bouclier de base du bouclier, auxquels cas rien ne passe). Ce n'est pas sans désavantage, et notamment, les attaques à distance contre le porteur ne souffrent d'aucun risque d'échec, dû par exemple à un camouflage. Le porteur peut activer et désactiver les effets de cette propriété grâce à un mot de commande.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, bouclier entrapique ; Prix bonus de +1.

Invulnérabilité. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure d'invulnérabilité confère à son porteur une réduction des dégâts de 5/magie.

Abjuration modérée (et Évocation si l'on utilise miracle) ; NLS 18 ; Création d'armes et armures magiques, peau de pierre, et soit miracle, soit souhait ; Prix bonus de +3.

Mimétisme. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure de mimétisme a l'air normale. Pourtant, sur commande, elle change de forme pour prendre l'aspect de vêtements. Même transformée, elle conserve toutes ses propriétés (y compris son poids). Seul le sort *vision lucide* révèle la véritable nature d'une armure de mimétisme transformée.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *déguisement* ; Prix +2 700 po.

Ombre. Cette propriété ne peut être placée que sur une armure. Une armure d'ombre est d'un noir de jais et la silhouette de son porteur semble se brouiller chaque fois qu'il tente de se cacher, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Discrétion. (Le malus d'armure aux tests s'applique normalement).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +3 750 po.

Ombre supérieure. Cette propriété est similaire à celle d'ombre, mais elle confère un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discrétion.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +15 000 po.

Ombre suprême. Cette propriété est similaire à celle d'ombre, mais elle confère un bonus d'aptitude de +15 aux tests de Discrétion.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *invisibilité* ; Prix +33 750 po.

Réfléchissant. Cette propriété ne peut être placée que sur un bouclier. Un bouclier réfléchissant est lisse comme un miroir et on se voit parfaitement dedans. Une fois par jour, son porteur peut s'en servir pour retourner un sort à son lanceur (voir *renvoi des sorts*).

Abjuration puissante ; NLS 14 ; Création d'armes et armures magiques, *renvoi des sorts* ; Prix bonus de +5.

Résistance à l'acide. Une armure (ou un bouclier) de résistance à l'acide est souvent d'un gris terne. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'acide, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance à l'acide supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'acide, mais elle absorbe 20 points de dégâts d'acide par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance à l'acide suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'acide, mais elle absorbe 30 points de dégâts d'acide par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance à l'électricité. Une armure (ou un bouclier) de résistance à l'électricité est souvent bleutée et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de foudre ou de tempête. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts d'électricité, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance à l'électricité supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'électricité, mais elle absorbe 20 points de dégâts d'électricité par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance à l'électricité suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance à l'électricité, mais elle absorbe 30 points de dégâts d'électricité par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance à la magie. Une armure (ou un bouclier) de résistance à la magie confère à son porteur une résistance à la magie dont la valeur varie en fonction du modèle (13, 15, 17 ou 19).

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance à la magie* ; Prix bonus de +2 (RM 13), de +3 (RM 15), de +4 (RM 17) ou de +5 (RM 19).

Résistance au feu. Une armure (ou un bouclier) de résistance au feu est souvent rougeâtre et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de dragon. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de feu, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance au feu supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance au feu, mais elle absorbe 20 points de dégâts de feu par attaque.

TABLE 7-16 : ARMURES SPÉCIFIQUES

Intermé-		Armure spéciale	Prix de vente
Faible	diatre		
01-50	01-25	Chemise de mailles en mithral	1 100 po
51-80	26-45	Harnois en peau de dragon	3 300 po
81-100	46-57	Cotte de mailles elfique	4 150 po
—	58-67	Armure de peau de rhinocéros	5 165 po
—	68-82	Cuirasse en adamantium	10 200 po
—	83-97	Harnois nain	16 500 po
—	98-100	Crevice de la seconde chance	18 900 po
—	—	Armure céleste	22 400 po
—	—	Harnois des profondeurs	24 650 po
—	—	Cuirasse de commandement	25 400 po
—	—	Harnois en mithral de vitesse	26 500 po
—	—	Armure démoniaque	52 260 po

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance au feu suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance au feu, mais elle absorbe 30 points de dégâts de feu par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance au froid. Une armure (ou un bouclier) de résistance au froid est souvent blanc-bleu ou recouverte de fourrure ou de peaux d'animaux laineux. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de froid, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance au froid supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance au froid, mais elle absorbe 20 points de dégâts de froid par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance au froid suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance au froid, mais elle absorbe 30 points de dégâts de froid par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Résistance au son. Une armure (ou un bouclier) de résistance au son lui légèrement. Chaque fois que le porteur doit subir des dégâts de son, leur montant est réduit de 10 points (comme par le sort *résistance aux énergies destructives*).

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +18 000 po.

Résistance au son supérieure. Cette propriété est similaire à celle de résistance au son, mais elle absorbe 20 points de dégâts de son par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +42 000 po.

Résistance au son suprême. Cette propriété est similaire à celle de résistance au son, mais elle absorbe 30 points de dégâts de son par attaque.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *résistance aux énergies destructives* ; Prix +66 000 po.

Spectral(e). Une armure (ou un bouclier) spectrale semble presque translucide. Son bonus d'armure (ou de bouclier) et son bonus d'altération sont tous deux pris en compte contre les attaques des créatures intangibles. L'armure (ou le bouclier) peut être utilisée normalement par les créatures intangibles, qui bénéficient de sa protection contre les attaques des créatures dotées d'un corps physique, tout en pouvant continuer de passer au travers des solides.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *passage dans l'éther* ; Prix bonus de +3.

Armures spécifiques

Les armures qui suivent possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Armure céleste. Cette cotte de mailles +2 en argent ou en or est si fine et légère qu'on peut la porter sous des habits normaux sans trahir sa présence. Ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +8, malus d'armure aux tests de -2 et risque d'échec des sorts profanes de 15%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère. Sur commande et une fois par jour, elle permet de voler comme avec le sort vol.

Transmutation (Bien) faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, alignement bon, vol ; Prix 22 400 po ; Coût 12 550 po + 1 004 PX.

Armure démoniaque. Ce harnois +4 a été ouvragé de manière à ce que son porteur ait l'air d'un démon. Le heaume prend la forme d'une tête cornue, le personnage regardant par la bouche garnie de crocs. Une armure démoniaque possède des griffes +1, qui infligent 1d10 points de dégâts de base pour une armure de taille M ou 1d8 pour une armure de taille P (critique x2). Toute créature frappée et blessée par ces griffes subit les effets d'un sort de contagion (jet de Vigueur DD 14 pour annuler). Les « griffes » sont intégrées aux gantelets et aux canons d'avant-bras de l'armure.

Si le porteur du harnois n'est pas d'alignement mauvais, il acquiert instantanément un niveau négatif qui persiste tant que l'armure est portée. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'armure est portée. Dès qu'on l'enlève, il se dissipe sans effet néfaste.

Nécromancie (Mal) puissante ; NLS 13 ; Création d'armes et armures magiques, contagion ; Prix 52 260 po ; Coût 26 130 po + 2 090 PX.

Armure en peau de rhinocéros. Cette armure de peau +2 a été confectionnée à partir du cuir d'un rhinocéros. Son malus d'armure aux tests de -1 seulement et inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires lorsque son porteur charge (y compris lors d'une charge montée).

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, force de taureau ; Prix 5 165 po ; Coût 2 665 po + 200 PX.

Chemise de mailles en mithral. Cette chemise de mailles est faite d'anneaux extrêmement fins de mithral. En tant qu'armure en mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +6, pas de malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 10%. Elle pèse 5 kg et est considérée comme une armure légère (voir Mithral, page 288).

Aucune aura (non magique) ; Prix 1 100 po.

Cotte de mailles elfique. Cette cotte de mailles non magique est constituée de mailles de mithral très fines. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +4, malus d'armure aux tests de -2 et risque d'échec des sorts profanes de 20%. Elle pèse 10 kg et est considérée comme une armure légère.

Aucune aura (non magique) ; Prix 4 150 po.

Crevice de la seconde chance. Dix pierres fines d'une valeur unitaire de 100 po ornent cette crevice +3. Une fois par semaine, le porteur de l'armure peut demander à ce qu'un jet d'attaque effectué contre lui soit rejoué. À noter que l'armure offre seulement une seconde chance, comme son nom l'indique, mais que le second résultat peut être pire que le premier (par exemple, en se traduisant par un coup critique). Le porteur de la crevice doit se décider avant que les dégâts ne soient déterminés.

Enchantement puissant ; NLS 12 ; Création d'armes et armures magiques, bénédiction ; Prix 18 900 po ; Coût 10 150 po + 700 PX.

Cuirasse en adamantium. Cette cuirasse de maître non magique est constituée d'adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 2/-. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -3 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 10 200 po.

Cuirasse de commandement. Cette cuirasse +2 finement ouvragée dégage une puissante aura magique. Elle confère une grande prestance à son porteur, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +2 sur tous les tests de Charisme, y compris les tests de renvoi des morts-vivants et les tests de compétences associées au Charisme. Le porteur obtient aussi un

TAB. 7-17 : BOUCLIERS SPÉCIFIQUES

Intermédiaire				Prix de vente
Mineur	diacre	Puissant	Bouclier spécial	
01-30	01-20	—	Rondache en ébénite	203 po
31-80	21-45	—	Écu en ébénite	252 po
81-95	46-70	—	Écu en mithral	1 020 po
96-100	71-85	01-20	Bouclier des arcanes	3 153 po
—	86-90	21-40	Bouclier de la manticores	5 580 po
—	91-95	41-60	Bouclier du lion	9 170 po
—	96-100	61-80	Bouclier ailé	17 257 po
—	—	81-100	Bouclier phagocyte	50 170 po

bonus de +2 sur sa valeur de Prestige (voir page 106). Les troupes alliées se trouvant à moins de 120 mètres de lui se sentent plus braves qu'en temps normal (par exemple, elles acceptent plus facilement d'aller affronter un terrible adversaire). Comme cet effet provient en grande partie de l'aspect distinctif de l'armure, le personnage ne peut pas en bénéficier s'il se cache ou s'il camoufle son apparence.

Enchantement puissant ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, charme-monstre de groupe ; Prix 25 400 po ; Coût 10 975 po + 850 PX.

Harnois des profondeurs. Ce harnois +1 s'orne de motifs représentant les vagues et les poissons. Le malus d'armure aux tests d'un harnois des profondeurs ne s'applique pas aux tests de Natation. Le porteur est capable de respirer sous l'eau et de parler avec toutes les créatures possédant un langage et respirant sous l'eau.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, don des langues, liberté de mouvement, respiration aquatique ; Prix 24 650 po ; Coût 17 150 po + 600 PX.

Harnois en mithral de vitesse. Par une action libre et jusqu'à dix fois par jour, le porteur de ce harnois en mithral +1 peut activer un effet semblable au sort *impidité* pendant 1 round. En tant qu'armure de mithral, ses attributs sont les suivants : bonus de Dextérité maximal de +3, malus d'armure aux tests de -3 et risque d'échec des sorts profanes de 25%. Elle pèse 12,5 kg et est considérée comme une armure intermédiaire.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, rapidité ; Prix 26 500 po ; Coût 18 500 po + 640 PX.

Harnois en peau de dragon. Ce harnois de maître non magique est fait en peau de dragon plutôt qu'en métal, ce qui permet aux druides de le porter. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -5 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 3 300 po.

Harnois nain. Ce harnois non magique est en adamantium, ce qui confère à son porteur une réduction des dégâts de 3/-. En tant qu'armure de maître, son malus d'armure aux tests est de -5 seulement.

Aucune aura (non magique) ; Prix 16 500 po.

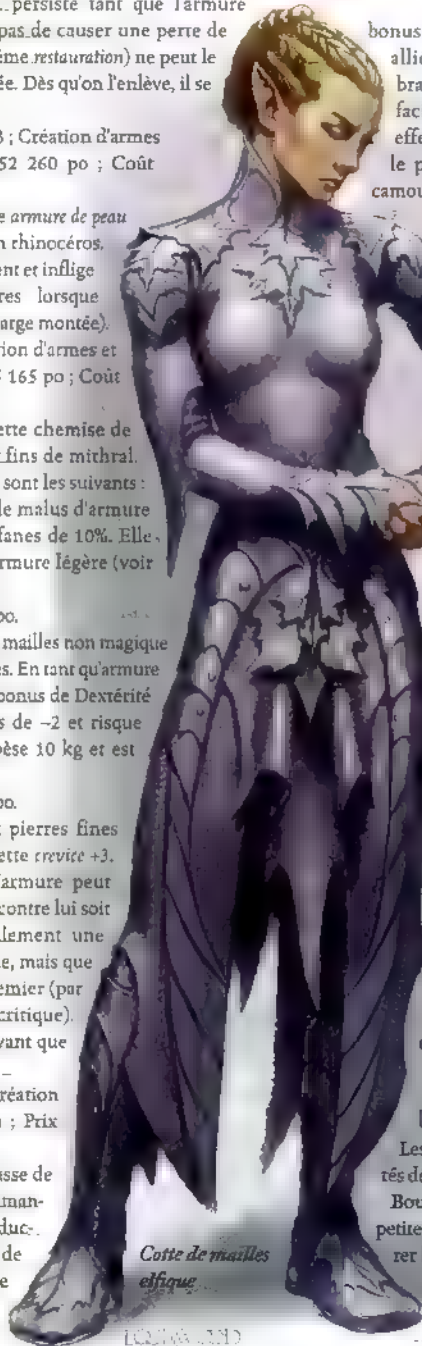
Boucliers spécifiques

Les boucliers qui suivent possèdent systématiquement les propriétés détaillées dans leur description.

Bouclier ailé. Cet écu en bois +3 est de forme ronde. Il est entouré de petites ailes à plumes. Sur commande et une fois par jour, il peut générer les effets du sort *vol*, emportant son porteur avec lui. Le bouclier peut porter jusqu'à 66,5 kg à une vitesse de 18 mètres et jusqu'à 133,5 kg à une vitesse de 12 mètres.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, vol ; Prix 17 257 po ; Coût 8 628 po + 690 PX.

Bouclier de la manticores. Cet écu en acier +1 est couvert d'épines et se comporte comme un bouclier à pointes. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, son utilisateur peut éjecter l'une des épines comme un projectile. Les épines ont un bonus d'altération de +1 et un facteur de portée de 36 mètres. Elles infligent 1d10 points de dégâts pour la version de taille M et



Cotte de mailles elfique

1d8 pour celle de taille P (critique 19-20/x2). Les pointes tirées se régénèrent en une journée.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, projectile magique ; Prix 5 580 po ; Coût 2 740 po + 233 PX.

Bouclier des arcanes. Cette rondache en bois +1 est équipée, sur sa face intérieure, d'une bande de cuir sur laquelle un pratiquant de la magie peut transcrire un sort, comme s'il s'agissait d'un parchemin. Le coût en matières premières de l'inscription d'un sort sur la bande est la moitié de celui lié à l'écriture d'un parchemin (le prix des composantes matérielles supplémentaires et la dépense de PX restent les mêmes). La bande ne peut accueillir que des sorts du 3^e niveau ou moins. Elle est réutilisable.

Un bouclier des arcanes déterminé aléatoirement a 50% de chances d'avoir déjà un sort inscrit dessus (parchemin intermédiaire, un seul sort). Ce sort est soit divin (01-80 sur 1d100), soit profane (81-100).

Le risque d'échec des sorts profanes du bouclier (5%) s'applique normalement.

Abjuration modérée ; NLS 6 ; Création d'armes et armures magiques, Écriture de parchemins, niveau 6 de lanceur de sorts ; Prix 3 153 po (plus la valeur du sort s'il y en a un dessus) ; Coût 1 653 po + 120 PX.

TABLE 7-18 : BAGUETTES

Intermédiaire					Intermédiaire				
Faible	diacre	Puissante	Baguette	Prix de vente	Faible	diacre	Puissante	Baguette	Prix de vente
01-02	—	—	Détection de la magie	375 po	—	80-82	17-18	Dissipation de la magie	11 250 po
03-04	—	—	Lumière	375 po	—	83-86	19-20	Éclair	11 250 po
05-07	—	—	Agrandissement	750 po	—	87-88	21-22	Image accomplie	11 250 po
08-10	—	—	Charme-animal	750 po	—	89-90	23-24	Lenteur	11 250 po
11-13	—	—	Charme-personne	750 po	—	91-96	25-27	Soins importants	11 250 po
14-16	—	—	Convocation de monstres I	750 po	—	97-97	28-29	Suggestion	11 250 po
17-19	—	—	Couleurs dansantes	750 po	—	98	30-31	Boule de feu (niveau 6)	13 500 po
20-22	—	—	Décharge électrique	750 po	—	100	32-33	Éclair (niveau 6)	13 500 po
23-25	—	—	Détection des passages secrets	750 po	—	—	34-35	Lumière brûlante (niveau 6)	13 500 po
26-28	—	—	Mains brûlantes	750 po	—	—	36-37	Appel de la foudre	18 000 po
29-31	—	—	Projectile magique	750 po	—	—	38-39	Boule de feu (niveau 8)	18 000 po
32-34	—	—	Soins légers	750 po	—	—	40-41	Éclair (niveau 8)	18 000 po
35-36	—	—	Projectile magique (niveau 3)	2 250 po	—	—	42-43	Ancre dimensionnelle	21 000 po
37	01-03	—	Projectile magique (niveau 5)	3 750 po	—	—	44-46	Blessure critique	21 000 po
38-39	04	—	Baiser de la goule	4 500 po	—	—	47-50	Charme-monstre	21 000 po
40-42	05	—	Convocation de monstres II	4 500 po	—	—	51-53	Convocation de monstres IV	21 000 po
43-45	06-07	—	Débloccage	4 500 po	—	—	54-55	Empoisonnement	21 000 po
46-48	08-11	—	Endurance de l'ours	4 500 po	—	—	56	Immobilisation de personne à intensité augmentée au 4 ^e niveau	21 000 po
49-51	12-13	—	Flèche acide de Melf	4 500 po	—	—	57-60	Invisibilité suprême	21 000 po
52-54	14-17	—	Force de saureau	4 500 po	—	—	61-63	Métamorphose	21 000 po
55-56	18	—	Fracasement	4 500 po	—	—	64-67	Mur de feu	21 000 po
57-59	19-22	—	Grâce féline	4 500 po	—	—	68-71	Mur de glace	21 000 po
60-62	23-24	—	Image miroir	4 500 po	—	—	72-75	Neutralisation du poison	21 000 po
63-65	25	—	Immobilisation de personne	4 500 po	—	—	76	Rayon affaiblissant à intensité augmentée au 4 ^e niveau	21 000 po
66-68	26-28	—	Invisibilité	4 500 po	—	—	77-81	Soins intensifs	21 000 po
69-71	29	—	Lévitacion	4 500 po	—	—	82	Suggestion à intensité augmentée au 4 ^e niveau	21 000 po
72-74	30-31	—	Lumière du jour	4 500 po	—	—	83-87	Tempête de grêle	21 000 po
75-77	32-34	—	Ralentissement du poison	4 500 po	—	—	88-90	Terreur	21 000 po
78-80	35-38	—	Ruse du renard	4 500 po	—	—	91	Boule de feu (niveau 10)	22 500 po
81-83	39-42	—	Sagesse du hibou	4 500 po	—	—	92	Dissipation de la magie (niveau 10)	22 500 po
84-86	43-44	—	Silence	4 500 po	—	—	93	Éclair (niveau 10)	22 500 po
87-89	45-46	—	Simulacre de vie	4 500 po	—	—	94	Châtiment sacré (niveau 8)	24 000 po
90-92	47-51	—	Soins modérés	4 500 po	—	—	95	Courroux de l'ordre (niveau 8)	24 000 po
93-95	52-55	—	Splendeur de l'aigle	4 500 po	—	—	96	Marteau du Chaos (niveau 8)	24 000 po
96-97	56-57	—	Ténèbres	4 500 po	—	—	97	Ténèbres maudites (niveau 8)	24 000 po
98-100	58-59	—	Toile d'araignée	4 500 po	—	—	98-99	Restauration	26 000 po ¹
—	60-62	01-02	Projectile magique (niveau 7)	5 250 po	—	—	100	Peau de pierre	37 700 po ²
—	63-64	03-05	Projectile magique (niveau 9)	6 750 po	—	—	—	—	—
—	65-66	06-07	Affûtage	11 250 po	—	—	—	—	—
—	67-69	08-09	Appel de la foudre	11 250 po	—	—	—	—	—
—	70-73	10-11	Boule de feu	11 250 po	—	—	—	—	—
—	74	12	Charme-personne à intensité augmentée au 3 ^e niveau	11 250 po	—	—	—	—	—
—	75-76	13-14	Contagion	11 250 po	—	—	—	—	—
—	77-79	15-16	Convocation de monstres III	11 250 po	—	—	—	—	—

Bouclier du lion. Cet écu en acier +2 a été ouvragé afin de montrer une gueule de lion rugissant sur sa face extérieure. Par une action libre et jusqu'à trois fois par jour, le lion peut attaquer indépendamment du porteur. Il mord en utilisant le bonus de base à l'attaque de son porteur (avec éventuellement le nombre d'attaques qui en découle) et inflige 2d6 points de dégâts pour la version de taille M et 1d10 pour celle de taille P (critique x2). Cette attaque (ou ces attaques) vient en plus des actions exécutées par le porteur au cours du round.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, convocation d'alliés naturels IV ; Prix 9 170 po ; Coût 4 670 po + 360 PX.

Bouclier phagocyte. Cet écu en acier +1 est d'un noir mat qui semble absorber la lumière. Sur commande et un jour sur deux, il peut désintégrer un objet au contact, comme par le sort désintégration. Une attaque de contact au corps à corps est cependant nécessaire.

Transmutation puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, désintégration ; Prix 50 170 po ; Coût 25 170 po + 2 000 PX.

Écu en ébénite. Cet écu en bois de maître non magique est fait en ébénite. En tant que bouclier en ébénite, il n'inflige aucun malus d'armure aux tests et ne pèse que 2,5 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 257 po.

¹ Le coût de création d'une baguette de restauration s'élève à 10 500 po, 840 PX et 5 000 po de composantes matérielles.

² Le coût de création d'une baguette de peau de pierre s'élève à 10 500 po, 840 PX et 12 500 po de composantes matérielles.

Écu en mithral. Cet écu de maître non magique très léger est constitué de mithral et donc très léger. En tant que bouclier en mithral, ses attributs sont les suivants : aucun malus d'armure aux tests et risque d'échec des sorts profanes de 5%. Il pèse 2,5 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 1 020 po.

Rondache en ébénite. Cette rondache de maître non magique a été fabriquée en ébénite. Elle est appréciée des roublards et des magiciens. En tant que bouclier en ébénite, elle n'inflige aucun malus d'armure aux tests et ne pèse que 1,25 kg.

Aucune aura (non magique) ; Prix 203 po.

BAGUETTES

Une baguette est un mince bout de bois contenant un sort unique du 4^e niveau ou moins. Toute baguette nouvellement créée contient 50 charges, et chaque charge dépensée permet de lancer le sort une fois. Une baguette déchargée ne sert plus à rien.

Présentation. La plupart des baguettes font entre 15 et 30 centimètres de long, pour une épaisseur dépassant rarement un demi-centimètre. Elles pèsent dans les 25 grammes. Elles sont généralement taillées dans le bois, même si certaines sont en os ou en ivoire et si l'on en trouve quelques rares en métal, verre ou terre cuite. Il arrive qu'une baguette soit sertie d'une pierre fine ou précieuse à son extrémité, et la plupart des modèles s'ornent de runes et autres symboles magiques. Les baguettes ont généralement une CA de 7, 5 points de résistance, une solidité de 5 et le test de Force pour les casser à un DD de 16.

Activation. Toutes les baguettes sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur utilisation prend généralement la forme d'une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort contenu dans la baguette a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation de la baguette est rallongé d'autant. Pour activer une baguette, il faut la tenir en main (ou tentacule, pince, etc. pour les créatures non humanoïdes) et la pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter. Il est possible d'utiliser une baguette même en étant agrippé en situation de lutte ou englué.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une baguette magique, jetez 1d100 et consultez la Table 7-18. La plupart des baguettes ont le niveau de lanceur de sorts minimal pour jeter les sorts qu'elles contiennent. Pour celles faisant exception, le niveau de lanceur de sorts est indiqué entre parenthèses sur la table. Les baguettes ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Description des baguettes magiques

Les baguettes ne font que stocker des sorts ; il n'est donc pas nécessaire de les détailler individuellement. Consultez la description du sort concerné dans le Chapitre 11 du *Manuel des joueurs* pour obtenir toutes les précisions utiles.

BÂTONS

Un bâton est un long bout de bois contenant plusieurs sorts. Contrairement aux baguettes (voir ci-dessus), qui peuvent contenir une grande variété de sorts, chaque bâton est d'un modèle particulier, et contient certains sorts bien définis. Un bâton nouvellement créé possède 50 charges.

Présentation. Un bâton fait généralement entre 1,20 mètre et 2,10 mètres de long, pour une épaisseur comprise entre 5 et 11 centimètres et un poids avoisinant les 2,5 kg. La plupart des bâtons sont en bois, encore que certains, très rares, soient en ivoire, en métal, ou même en verre. Les bâtons arborent souvent une pierre précieuse ou un motif caractéristique à l'une de leurs extrémités, quand ils ne sont pas ferrés (à une extrémité ou aux deux). La plupart s'ornent de runes et autres symboles magiques. Ils peuvent ressembler à une canne, à un gourdin ou à un bâton faisant office d'arme. Ils ont une CA de 7, 10 points de résistance, une solidité de 5 et le jet de Force pour les casser à un DD de 24.

Activation. Tous les bâtons sont des objets à potentiel magique, ce qui signifie que leur activation est généralement une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Cependant, si le sort utilisé a un temps d'incantation supérieur à 1 action simple, le délai d'activation du bâton est rallongé d'autant. Pour activer un bâton, il faut le tenir à une ou deux mains (ou tentacules, pinces, etc. pour les créatures non humanoïdes) et le pointer dans la direction des cibles ou de la zone à affecter.

TABLE 7-19 : BÂTONS

Intermédiaire	Puissant	Bâton	Prix de vente
01-15	01-03	Envoûtement	16 500 po
16-30	04-09	Feu	17 750 po
31-40	10-11	Grand essaim	24 750 po
41-60	12-17	Guérison	27 750 po
61-75	18-19	Altération de taille	29 000 po
76-90	20-24	Clarté	48 250 po
91-95	25-31	Givre	56 250 po
96-100	32-38	Défense	58 250 po
—	39-43	Abjuration	65 000 po
—	44-48	Enchantement	65 000 po
—	49-53	Évocation	65 000 po
—	54-58	Illusion	65 000 po
—	59-63	Invocation	65 000 po
—	64-68	Nécromancie	65 000 po
—	69-73	Transmutation	65 000 po
—	74-77	Divination	73 500 po
—	78-82	Pierre et terre	80 500 po
—	83-87	Forêt profonde	101 250 po
—	88-92	Vie	155 750 po
—	93-97	Transport	170 500 po
—	98-100	Surpuissance	211 000 po

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un bâton magique, jetez 1d100 et consultez la Table 7-19. Les bâtons ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Description des bâtons magiques

Les bâtons sont extrêmement utiles, en raison du nombre de propriétés différentes qu'ils possèdent et du fait qu'ils profitent de la valeur de caractéristique primordiale et des dons de leur utilisateur pour déterminer le DD des jets de sauvegarde contre leurs effets (voir Jets de sauvegarde contre les effets des objets magiques, page 214. De plus, contrairement aux autres objets magiques, un pratiquant de la magie lançant un sort depuis un bâton utilise son propre niveau de lanceur de sorts plutôt que celui de l'objet, s'il est supérieur.

Cela signifie qu'un bâton est d'autant plus puissant que son utilisateur est expérimenté. Il est souvent plus difficile de résister aux sorts d'un bâton que d'un autre objet magique, puisqu'ils déterminent le DD des jets de sauvegarde d'après la valeur de caractéristique de leur utilisateur plutôt que la valeur minimale exigée pour lancer le sort. Non seulement tous les aspects du sort dépendant du niveau de lanceur de sorts (comme la portée, la durée et ainsi de suite) seront souvent plus élevés, mais les sorts seront aussi plus difficiles à dissiper et auront une meilleure chance de vaincre une résistance à la magie (surtout si l'utilisateur possède le don Efficacité des sorts accrue).

De plus, un bâton peut contenir des sorts de n'importe quel niveau, contrairement à une baguette, qui est limitée aux sorts du 4^e niveau ou moins. Le niveau de lanceur de sorts minimal pour un bâton est de 8. Les bâtons les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Abjuration. Ces bâtons sont souvent taillés dans le tronc d'un chêne ancestral ou d'un autre arbre de grande taille. Il permet de lancer les sorts suivants :

- Bouclier (1 charge)
 - Champ de force (3 charges)
 - Dissipation de la magie (1 charge)
 - Globe d'invulnérabilité partielle (2 charges)
 - Renvoi (2 charges)
 - Résistance aux énergies destructives (1 charge)
- Abjuration puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, bouclier, champ de force, dissipation de la magie, globe d'invulnérabilité partielle, renvoi, résistance aux énergies destructives ; Prix 65 000 po.

Altération de taille. Petit et solide, ce bâton de bois sombre propose les sorts suivants :

- Aggrandissement (1 charge)
- Aggrandissement de groupe (1 charge)

- Rapetissement (1 charge)
 - Rapetissement de groupe (1 charge)
 - Réduction d'objet (1 charge)
- Invocation faible ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, agrandissement, agrandissement de groupe, rapetissement, rapetissement de groupe, réduction d'objet ; Prix 29 000 po.

Clarté. Ce bâton est généralement recouvert d'une couche d'argent sur lequel on grave des symboles solaires. Il permet de lancer les sorts suivants :

- Explosion de lumière (3 charges)
 - Illumination (1 charge)
 - Lumière du jour (2 charges)
 - Lumières dansantes (1 charge)
- Évocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, explosion de lumière, illumination, lumière du jour, lumières dansantes ; Prix 65 000 po.

Défense. Le bâton de défense semble normal, mais il se met à luire d'une aura magique barrant comme un cœur quand on s'en sert pour se protéger. Il permet d'utiliser les sorts suivants :

- Bouclier (1 charge)
 - Bouclier de la foi (1 charge)
 - Bouclier de la Loi (3 charges)
 - Protection d'autrui (1 charge)
- Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, bouclier, bouclier de la foi, bouclier de la Loi, protection d'autrui ; Prix 58 250 po.

Divination. Constitué d'une branche flexible de saule et souvent pourvue d'une extrémité fourchue, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- Détection des passages secrets (1 charge)
- Don des langues (1 charge)
- Localisation d'objet (1 charge)
- Localisation de créature (2 charges)
- Œil indiscret (2 charges)
- Vision lucide (2 charges)

Divination puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, détection des passages secrets, don des langues, localisation d'objet, localisation de créatures, œil indiscret, vision lucide ; Prix 73 500 po.

Enchantement. Souvent constitué du bois d'un pommier et surmonté d'un cristal transparent, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- Brume mentale (2 charges)
- Désespoir (2 charges)
- Fou rire de Tasha (1 charge)
- Sommeil (1 charge)
- Suggestion (1 charge)
- Suggestion de masse (3 charges)

Enchantement puissant ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, brume mentale, désespoir, fou rire de Tasha, sommeil, suggestion, suggestion de masse ; Prix 65 000 po.

Évocation. Habituellement lisse et taillé dans du châtaignier, du saule ou de l'if, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- Boule de feu (1 charge)
- Éclair multiple (3 charges)
- Fracasement (1 charge)
- Mur de force (2 charges)
- Projectile magique (1 charge)
- Tempête de grêle (2 charges)

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, boule de feu, éclair multiple, fracasement, mur de force, projectile magique, tempête de grêle ; Prix 65 000 po.

Envoûtement. Ce bâton en bois nouveau et sculpté permet de lancer les sorts suivants :

- Charme-monstre (2 charges)
- Charme-personne (1 charge)

Enchantement modéré ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, charme-monstre, charme-personne ; Prix 16 500 po.



WAR Bâton de pierre et terre

Feu. Taillé dans le bois de fer et ferré de laiton à ses deux extrémités, le bâton du feu offre la possibilité de lancer les sorts suivants :

- Boule de feu (1 charge)
- Mains brillantes (1 charge)
- Mur de feu (2 charges)

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, boule de feu, mains brillantes, mur de feu ; Prix 17 750 po.

Forêt profonde. Le bâton de la forêt profonde semble avoir pris forme naturellement, sans aide extérieure. Fait de chêne, de frêne ou d'if, il contient les sorts suivants :

- Animation des plantes (4 charges)
- Charme-animal (1 charge)
- Communication avec les animaux (1 charge)
- Convocation d'alliés naturels VI (3 charges)
- Mur d'épines (3 charges)
- Peau d'écorce (2 charges)

Le bâton de la forêt profonde fonctionne au combat comme un bâton +2. Enfin, il permet à son possesseur d'utiliser le pouvoir passage sans trace, à volonté et sans la moindre dépense de charge. Ces deux pouvoirs fonctionnent encore lorsque toutes les charges du bâton ont été dépensées.

Multiples modérées ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, animation des plantes, charme-animal, communication avec les animaux, convocation d'alliés naturels VI, mur d'épines, passage sans trace, peau d'écorce ; Prix 101 250 po.

Givre. Le bâton du givre s'orne d'un diamant éternel à chacune de ses extrémités et des runes courent sur toute sa longueur. Il propose les sorts suivants :

- Cône de froid (2 charge)
 - Mur de glace (1 charge)
 - Tempête de grêle (1 charge)
- Évocation modérée ; NLS 10 ; Création de bâtons magiques, cône de froid, mur de glace, tempête de grêle ; Prix 56 250 po.

Grand essaim. Le bâton du grand essaim est taillé dans un bois sombre et nouveau. Il se pare de taches noires naturelles, qui ressemblent à des insectes et paraissent ramper à sa surface. Il contient les sorts suivants :

- Fléau d'insectes (3 charges)
 - Nuée grouillante (1 charge)
- Invocation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, fléau d'insectes, nuée grouillante ; Prix 24 750 po.

Guérison. Ce bâton de frêne blanc s'orne de runes argentées. Il permet de lancer les sorts suivants :

- Guérison de la cécité/surdité (2 charges)
- Guérison des maladies (3 charges)
- Restauration partielle (1 charge)
- Soins importants (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, restauration partielle, soins importants ; Prix 27 750 po.

Illusion. Ce bâton, fait d'ébène ou d'un autre bois sombre, adopte une forme subtilement tordue, en spirale ou striée. Il permet de lancer les sorts suivants :

- Déguisement (1 charge)
- Double illusoire (3 charges)
- Image accomplie (1 charge)
- Image miroir (1 charge)
- Image prédéterminée (2 charges)
- Lueur d'arc-en-ciel (2 charges)

Illusion puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, déguisement, double illusoire, image accomplie, image miroir, image prédéterminée, lueur d'arc-en-ciel ; Prix 65 000 po.



Bâton de givre

Invocation. Ce bâton est fréquemment taillé dans le tronc d'un frêne ou d'un noyer et porte de multiples gravures représentant diverses créatures. Il permet de lancer les sorts suivants :

- Brume mortelle (2 charges)
- Convocation de monstres VI (3 charges)
- Création mineure (2 charges)
- Nuage nauséabond (1 charge)
- Nuée grouillante (1 charge)
- Serviteur invisible (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, brume mortelle, convocation de monstres VI, création mineure, nuage nauséabond, nuée grouillante, serviteur invisible ; Prix 65 000 po.

Nécromancie. Ce bâton est fait d'ébène ou d'un autre bois sombre et porte les images d'ossements et de crânes. Il permet de lancer les sorts suivants :

- Baiser de la goule (1 charge)
- Cercle de mort (3 charges)
- Énergie négative (2 charges)
- Frayeur (1 charge)
- Immobilisation de monstres (1 charge)
- Vagues de fatigue (2 charges)

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, baiser de la goule, cercle de mort, énergie négative, frayeur, immobilisation de monstres, vagues de fatigue ; Prix 65 000 po.

Pierre et terre. Le bâton de la pierre et de la terre est serri en son extrémité d'une émeraude grosse comme le poing, au cœur de laquelle luit une étincelle magique. Son possesseur peut utiliser les sorts suivants :

- Glissement de terrain (1 charge)
- Passe-muraille (1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, glissement de terrain, passe-muraille ; Prix 80 500 po.

Surpuissance. Comme son nom peut le laisser penser, le bâton de surpuissance est l'un des objets magiques les plus puissants qui soient. Le plus souvent droit et lisse, il s'achève généralement par une gemme d'une grande pureté. Les sorts qu'il permet de lancer sont les suivants :

- Boule de feu à intensité augmentée au 5^e niveau (1 charge)
- Cône de froid (2 charges)
- Éclair à intensité augmentée au 5^e niveau (1 charge)
- Flamme éternelle (1 charge)
- Globe d'invulnérabilité renforcée (2 charges)
- Immobilisation de monstre (2 charges)
- Lévitiation (1 charge)
- Mur de force (uniquement possible sous forme d'hémisphère de 3 mètres de rayon entourant le personnage) (2 charges)
- Projectile magique (1 charge)
- Rayon affaiblissant à intensité augmentée au 5^e niveau (1 charge)

En plus de ces sorts, le bâton de surpuissance confère un bonus de chance de +2 à la CA et à tous les jets de sauvegarde. Il se comporte en combat comme un bâton +2 et peut être utilisé pour infliger un châtiement. Par une action libre et au prix d'une charge, les dégâts qu'il inflige sont doublés pendant 1 round (x3 en cas de coup critique).

Un bâton de surpuissance peut accomplir une immolation vengeresse s'il est brisé dans ce but. (Si son porteur annonce clairement son intention, il peut briser le bâton par une action simple ne nécessitant pas de test de Force.). À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans un rayon de 9 mètres. Le nombre de points de dégâts infligés par l'immolation est égal au nombre total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction multiplié par un nombre dépendant de la distance entre la créature et le centre de l'explosion : x8 à 3 mètres ou moins, x6 à 6 mètres ou moins (et plus de 3 mètres), x4 à 9 mètres ou moins (et plus de 6 mètres). Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets comme le bâton de surpuissance et le bâton de thaumaturge (voir page 277) peuvent provoquer une immolation vengeresse.

Même une fois que toutes ses charges sont épuisées, le bâton reste un bâton +2 (à partir de ce moment, il est incapable d'une immolation vengeresse).

Multiples puissances ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, Création d'armes et armures magiques, Augmentation d'intensité, boule de feu, cône de froid, éclair, flamme éternelle, globe d'invulnérabilité renforcée, immobilisation de monstre, lévitiation, mur de force, projectile magique, rayon affaiblissant ; Prix 211 000 po.

Transmutation. Habituellement fait ou décoré de bois pétrifié, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- Clignotement (1 charge)
- Désintégration (3 charges)
- Métamorphose (2 charges)
- Métamorphose funeste (2 charges)
- Modification d'apparence (1 charge)
- Repli expéditif (1 charge)

Transmutation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, clignotement, désintégration, métamorphose, métamorphose funeste, modification d'apparence, repli expéditif ; Prix 65 000 po.

Transport. Utilisateur de ce puissant bâton peut faire appel aux sorts suivants :

- Passe-muraille (1 charge)
- Porte de phase (2 charges)
- Porte dimensionnelle (1 charge)
- Projection astrale (2 charges)
- Téléportation suprême (2 charges)

Multiples puissances ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, passe-muraille, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation sans erreur ; Prix 170 500 po.

Vie. Ce bâton en chêne massif ferré d'or permet de lancer les sorts suivants :

- Guérison suprême (1 charge)
- Rappel à la vie (5 charges)

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, guérison suprême, rappel à la vie ; Prix 155 750 po.

OBJETS MERVEILLEUX

Cette catégorie regroupe tous les objets magiques n'entrant pas dans l'un des groupes détaillés précédemment. N'importe qui peut utiliser un objet merveilleux, sauf précision contraire mentionnée dans sa description.

Présentation. Variable.

Activation. La plupart de ces objets sont à usage ou à mot de commande, mais ce n'est pas systématique.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un objet merveilleux, jetez 1d100 et consultez la Table 7-20, 7-21 ou 7-22 (selon que la puissance de votre objet est faible, intermédiaire ou grande). Les objets merveilleux ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Description des objets merveilleux

Les possibilités des objets merveilleux sont illimitées, depuis invoquer une petite brise jusqu'à augmenter une valeur de caractéristique. Les plus courants sont détaillés ci-dessous :

Amulette d'antidéttection. Cette amulette en argent protège son porteur contre la scrutation et la localisation magique en fonctionnant comme le sort antidéttection. Chaque fois qu'un sort de divination est tenté contre le personnage, l'agresseur doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD de 19 (comme si le porteur de l'amulette était protégé par antidéttection).

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, antidéttection ; Prix 35 000 po.

Amulette d'armure naturelle. Habituellement constituée d'os ou d'écailles, cette amulette endure l'épiderme du porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération variable à appliquer à son bonus d'armure naturelle à la CA (de +1 à +5, en fonction du modèle d'amulette).

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, peau d'écaille, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus de l'amulette ; Prix 2 000 po (+1), 8 000 po (+2), 18 000 po (+3), 32 000 po (+4) ou 50 000 po (+5).

Amulette de Constitution. Cette amulette prend la forme d'un disque doré fixé à une chaîne. Généralement, elle arbore la représentation d'un lion

ou d'un autre animal majestueux. Elle confère un bonus d'altération variable en Constitution (+2, +4 ou +6, selon le modèle).

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *endurance* de l'ours ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Amulette des plans. Cet objet insolite prend le plus souvent la forme d'une amulette noire et circulaire, encore que quiconque la regarde ne voit généralement qu'une tache de couleur sombre et mouvante. Elle permet de lancer le sort *changement de plan*, mais est particulièrement difficile à maîtriser. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour que l'amulette l'amène sur le plan choisi (et à l'endroit voulu sur ce plan). En cas d'échec, le trajet s'effectue bel et bien, mais la destination de l'aventurier et de ceux qui l'accompagnent est déterminée par le hasard. Jetez 1d100 et de 01–60, les voyageurs se retrouvent dans le plan voulu, mais à un autre endroit, déterminé aléatoirement, tandis que sur un résultat de 61–100, c'est le plan d'arrivée lui-même qui est laissé au hasard.

TABLE 7-20 : OBJETS MERVEILLEUX DE FAIBLE PUISSANCE

1d100	Objet	Prix de vente
01	Plume de Quaal (ancré)	50 po
02	Solvant universel	50 po
03	Onguent d'intemporalité	150 po
04	Philtre d'amour	150 po
05	Plume de Quaal (éventail)	200 po
06	Élixir d'acuité visuelle	250 po
07	Élixir de déplacement furtif	250 po
08	Élixir de discrétion instinctive	250 po
09	Élixir de nage	250 po
10	Lustrargent	250 po
11	Poudre de dissimulation des traces	250 po
12	Plume de Quaal (oiseau)	300 po
13	Plume de Quaal (arbre)	400 po
14	Plume de Quaal (bateau cygne)	450 po
15	Plume de Quaal (fouet)	500 po
16	Sérum de vérité	500 po
17	Poudre dessiccative	850 po
18	Main du mage	900 po
19	Sac à malice (gris)	900 po
20	Bracelets d'armure (+1)	1 000 po
21	Cape de résistance (+1)	1 000 po
22	Onguent d'insaisissabilité	1 000 po
23	Perle de thaumaturgie (sort du 1 ^{er} niveau)	1 000 po
24	Phylactère du croyant	1 000 po
25	Élixir de souffle enflammé	1 100 po
26	Flûte d'Harneln	1 150 po
27	Poudre d'illusion	1 200 po
28	Lunettes grossissantes	1 250 po
29	Broche de défense	1 500 po
30	Collier à boules de feu (1 ^{er} modèle)	1 650 po
31	Carquois d'Ehlonna	1 800 po
32	Couvre-chef de déguisement	1 800 po
33	Flûte à bruitages	1 800 po
34	Poudre d'apparition	1 800 po
35	Amulette d'armure naturelle (+1)	2 000 po
36	Corne de brume	2 000 po
37	Havresac d'Hévard	2 000 po
38	Gemme à élémentaire	2 250 po
39	Colle universelle	2 400 po
40	Robe d'ossements	2 400 po
41	Bottes d'elfe	2 500 po
42	Bottes des terres gelées	2 500 po
43	Broche antigolems	2 500 po
44	Cape d'elfe	2 500 po
45	Cierge de vérité	2 500 po
46	Sac sans fond (1 ^{er} modèle)	2 500 po
47	Yeux de lynx	2 500 po
48	Collier à boules de feu (2 ^e modèle)	2 700 po
49	Pierre d'alerte	2 700 po
50	Bille de force	3 000 po

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *changement de plan* ; Prix 120 000 po.

Amulette des poings invincibles. Cette amulette confère un bonus d'altération de +1 à +5 sur les jets d'attaque et de dégâts à mains nues et avec des armes naturelles.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *morsure magique* suprême, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus conféré par l'amulette ; Prix 6 000 po (+1), 24 000 po (+2), 54 000 po (+3), 96 000 po (+4) ou 150 000 po (+5).

Anneaux de transport. Ces gros anneaux en fer de 35 centimètres de diamètre vont toujours par deux. Ils doivent se trouver à moins de 150 kilomètres l'un de l'autre sur le même plan d'existence pour fonctionner. Tout ce qui est glissé par l'un ressort par l'autre, et jusqu'à 50 kg de matière peuvent ainsi être transférés chaque jour (les objets qui ne passent pas totalement par les anneaux ne comptent pas). Ce système ingénieux permet de transmettre

1d100	Objet	Prix de vente
51	Carillon d'ouverture	3 000 po
52	Corde d'escalade	3 000 po
53	Fers à cheval de rapidité	3 000 po
54	Sac à malice (rouille)	3 000 po
55	Loupe de détection	3 500 po
56	Poudre de disparition	3 500 po
57	Statuette merveilleuse (corbeau d'argent)	3 800 po
58	Amulette de Constitution (+2)	4 000 po
59	Bondeau d'Intelligence (+2)	4 000 po
60	Boume de Keoghtom	4 000 po
61	Bracelets d'armure (+2)	4 000 po
62	Cape de Charisme (+2)	4 000 po
63	Cape de résistance (+2)	4 000 po
64	Gantelets d'ogre	4 000 po
65	Gants antiprojectiles	4 000 po
66	Gants de Dextérité (+2)	4 000 po
67	Onguent des roches	4 000 po
68	Médailon de Sagesse (+2)	4 000 po
69	Perle de thaumaturgie (sort du 2 ^e niveau)	4 000 po
70	Pierre ioun (fuseau translucide)	4 000 po
71	Pigments merveilleux de Nolzur	4 000 po
72	Collier à boules de feu (3 ^e modèle)	4 350 po
73	Serre-tête de persuasion	4 500 po
74	Chaussons d'araignée	4 800 po
75	Encens de méditation	4 900 po
76	Bracelets d'archer	5 000 po
77	Pierre ioun (prisme rose laiteux)	5 000 po
78	Sac sans fond (2 ^e modèle)	5 000 po
79	Casque de compréhension	5 200 po
80	Gilet d'évasion	5 200 po
81	Collier à boules de feu (4 ^e modèle)	5 400 po
82	Cuillère de Murlynd	5 400 po
83	Urne fumigène	5 400 po
84	Bottes de sept lieues	5 500 po
85	Éventail enchanté	5 500 po
86	Collier à boules de feu (5 ^e modèle)	5 850 po
87	Amulette des poings invincibles (+1)	6 000 po
88	Fers à cheval du zéphyr	6 000 po
89	Flûte de hantise	6 000 po
90	Gants de nage et d'escalade	6 250 po
91	Sac à malice (ocre)	6 300 po
92	Serre-tête de lumière destructrice	6 480 po
93	Cor du Bien/du Mal	6 500 po
94	Suaire de désintégration	6 600 po
95	Robe de camelot	7 000 po
96	Bateau pliant	7 200 po
97	Cape de la raie manta	7 200 po
98	Flacon d'air pur	7 250 po
99	Sac sans fond (3 ^e modèle)	7 400 po
100	Bottes de lévitation	7 500 po

un objet ou un message immédiatement, voire d'attaquer. Il est possible de passer le bras par l'anneau pour se saisir de ce qui se trouve de l'autre côté, ou encore de donner un coup d'épée au travers. Un personnage a même la possibilité de passer la tête par l'anneau de départ afin de voir ce qui se passe autour de celui d'arrivée, et un lanceur de sorts peut jeter un sort par le biais des anneaux de transport. Enfin, un personnage de taille P peut utiliser les anneaux comme mode de déplacement. Il lui suffit de se glisser dans le premier, ce qui exige un test d'Évasion de DD 13. Pour leur part, les créatures plus petites (encore de taille TP, Min ou I) peuvent passer sans problème. Chaque anneau a un côté « entrée » et un côté « sortie », lesquels sont clairement indiqués à l'aide de symboles.

Invocation puissante; NLS 17; Création d'objets merveilleux, portail; Prix 40 000 po; Poids 500 g chacun.

Balai volant. Pendant 9 heures par jour (réparties selon les désirs de son propriétaire), ce balai peut s'élever dans les airs, comme s'il était affecté par un

sort de vol supérieur (avec une manœuvrabilité moyenne). Il lui est possible de transporter jusqu'à 100 kg à une vitesse de 12 mètres et jusqu'à 200 kg à une vitesse de 9 mètres. De plus, il peut se rendre seul jusqu'à la destination donnée par son possesseur, du moment que ce dernier a une bonne idée de l'endroit en question et de sa description. Il suffit que le personnage prononce le mot de commande pour que le balai volant vienne le rejoindre (s'il se trouve à moins de 300 mètres). Le balai a une vitesse de 12 mètres lorsqu'il n'est pas monté.

Transmutation modérée; NLS 9; Création d'objets merveilleux, vol supérieur, permanence; Prix 17 000 po; Poids 1,5 kg.

Bandeau d'Intelligence. Cette petite cordelette s'orne d'une pierre précieuse venant se caler au milieu du front de son porteur. Ce dernier voit sa valeur d'Intelligence augmenter par le biais d'un bonus d'altération de +2, +4 ou +6 (selon le modèle). Ce bonus d'altération ne permet pas d'obtenir des points de compétences supplémentaires lors d'un passage de niveau. Utilisez

TABLE 7-21 : OBJETS MERVEILLEUX DE PUISSANCE INTERMÉDIAIRE

Id100	Objet	Prix de vente	Id100	Objet	Prix de vente
01	Charme de bonne santé	7 500 po	51	Bandeau d'Intelligence (+4)	16 000 po
02	Harpe de suggestion	7 500 po	52	Bottes ailées	16 000 po
03	Amulette d'armure naturelle (+2)	8 000 po	53	Bracelets d'armure (+4)	16 000 po
04	Main miraculeuse	8 000 po	54	Cape de Charisme (+4)	16 000 po
05	Pierre ioun (rhombe bleu pâle)	8 000 po	55	Cape de résistance (+4)	16 000 po
06	Pierre ioun (rhombe rose vif)	8 000 po	56	Cinturon de force de géant (+4)	16 000 po
07	Pierre ioun (sphère bleu incandescent)	8 000 po	57	Fourreau d'affûtage	16 000 po
08	Pierre ioun (sphère rose et verte)	8 000 po	58	Gants de Dextérité (+4)	16 000 po
09	Pierre ioun (sphère rouge et bleue)	8 000 po	59	Médailillon de Sagesse (+4)	16 000 po
10	Pierre ioun (sphère rouge sang)	8 000 po	60	Perle de thaumaturgie (sort du 4 ^e niveau)	16 000 po
11	Traité de création des golems de chair	8 000 po	61	Statuette merveilleuse (lions d'or)	16 500 po
12	Cartes fantasmagoriques	8 100 po	62	Carillon d'interruption	16 800 po
13	Collier à boules de feu (6 ^e modèle)	8 100 po	63	Balai volant	17 000 po
14	Cierge d'invocation	8 400 po	64	Statuette merveilleuse (éléphant de marbre)	17 000 po
15	Collier à boules de feu (7 ^e modèle)	8 700 po	65	Amulette d'armure naturelle (+3)	18 000 po
16	Bracelets d'armure (+3)	9 000 po	66	Pierre ioun (fuseau irisé)	18 000 po
17	Cape de résistance (+3)	9 000 po	67	Bracelet d'assistance	19 000 po
18	Carafe intarissable	9 000 po	68	Car de dévastation	20 000 po
19	Collier d'adaptation	9 000 po	69	Pierre ioun (ellipsoïde lavande)	20 000 po
20	Perle de thaumaturgie (sort du 3 ^e niveau)	9 000 po	70	Pierre ioun (fuseau blanc laiteux)	20 000 po
21	Talisman des sphères	9 000 po	71	Pierre porte-bonheur	20 000 po
22	Statuette merveilleuse (hibou de chrysolite)	9 100 po	72	Puits portable	20 000 po
23	Chapelet de prières mineur	9 600 po	73	Tapis volant (1,50 m x 1,50 m)	20 000 po
24	Chasuble de druide	10 000 po	74	Corde d'enchevêtrement	21 000 po
25	Cheval de pierre (coursier)	10 000 po	75	Statuette merveilleuse (chèvres d'ivoire)	21 000 po
26	Gant de rangement	10 000 po	76	Masque de la camarade	22 000 po
27	Pierre ioun (rhombe bleu nuit)	10 000 po	77	Traité de création des golems de pierre	22 000 po
28	Sac sans fond (4 ^e modèle)	10 000 po	78	Pioche des titans	23 348 po
29	Statuette merveilleuse (griffon de bronze)	10 000 po	79	Serre-tête de lumière dévastatrice	23 760 po
30	Statuette merveilleuse (mouche d'ébène)	10 000 po	80	Amulette des poings invincibles (+2)	24 000 po
31	Cape de prestidigitateur	10 080 po	81	Cape de moindre déplacement	24 000 po
32	Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants	11 000 po	82	Bracelets d'archer hors pair	25 000 po
33	Gantelet de rouille	11 500 po	83	Bracelets d'armure (+5)	25 000 po
34	Bottes de rapidité	12 000 po	84	Cape de résistance (+5)	25 000 po
35	Flûte de douleur	12 000 po	85	Perle de thaumaturgie (sort du 5 ^e niveau)	25 000 po
36	Lunettes de nyctalope	12 000 po	86	Yeux d'anathème	25 000 po
37	Médailillon des pensées	12 000 po	87	Maillet des titans	25 305 po
38	Traité de création des golems d'argile	12 000 po	88	Chapelet de prières courant	25 800 po
39	Livre magique de Boccob	12 500 po	89	Cape de la chauve-souris	26 000 po
40	Ceinture de moine	13 000 po	90	Liens mystiques de Bilarro	26 000 po
41	Gemme d'illumination	13 000 po	91	Casque de télépathie	27 000 po
42	Lyre de bâtisseur	13 000 po	92	Charme antipoison	27 000 po
43	Cape de l'araignée	14 000 po	93	Cube de résistance au froid	27 000 po
44	Cheval de pierre (destrier)	14 800 po	94	Robe prismatique	27 000 po
45	Ceinture des nains	14 900 po	95	Manuel de coordination physique (+1)	27 500 po
46	Charme de coagulation	15 000 po	96	Manuel de remise en forme (+1)	27 500 po
47	Conque des tritons	15 100 po	97	Manuel de vitalité (+1)	27 500 po
48	Perle des sirènes	15 300 po	98	Traité d'autorité et d'influence (+1)	27 500 po
49	Statuette merveilleuse (chien d'onyx)	15 500 po	99	Traité de compréhension (+1)	27 500 po
50	Amulette de Constitution (+4)	16 000 po	100	Traité de perspicacité (+1)	27 500 po

la valeur non modifiée d'Intelligence pour déterminer le nombre de points de compétences reçus.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, ruse du renard ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Bateau pliant. Un bateau pliant ressemble à une petite boîte en bois, longue de 30 centimètres sur 15 centimètres de large et autant de profondeur. On peut l'utiliser pour ranger des objets, mais dès que le mot de commande est prononcé, elle se déplie pour donner naissance à une barque de 3 mètres de long (sur 1,20 mètre de large et 60 centimètres de profondeur). Un deuxième mot de commande la transforme en bateau de 7,20 mètres de long (sur 2,40 mètres de large et 1,80 mètre de profondeur). Les objets rangés dans la boîte se retrouvent au fond de la barque ou du bateau.

La barque est équipée d'une paire de rames, d'une ancre et d'un mât auquel il est possible de hisser une voile triangulaire (ou latine). Pour ■ part, le bateau est moins rudimentaire, puisqu'il est doté d'un pont, de bancs de nage,

de cinq paires de rames, d'un gouvernail, d'une ancre, d'une cabine de pont et d'un mât pourvu d'une voile carrée. La barque peut aisément accueillir quatre passagers, le bateau une bonne quinzaine.

Un troisième mot de commande retransforme la barque ou le bateau en boîte. Les divers mots de commande sont parfois directement écrits sur la boîte (même s'ils ne sont pas toujours visibles), mais il arrive également qu'ils aient été inscrits ailleurs (par exemple, sur un objet rangé à l'intérieur de la boîte).

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, fabrication, degré de maîtrise de 2 en Artisanat (fabrication de navires) ; Prix 7 200 po. Poids 2 kg.

Baume de Keoghtom. Ce baume est stocké dans de petits pots ronds et plats (8 centimètres de large sur 3 de profondeur) contenant 5 doses chacun. Si on l'avale ou si on l'applique sur une blessure causée par une arme empoisonnée, il fait disparaître la substance toxique (comme

TABLE 7-22 : OBJETS MERVEILLEUX DE GRANDE PUISSANCE (OU PUISSANTS)

Id100	Objet	Prix de vente	Id100	Objet	Prix de vente
01	Chaînes dimensionnelles	28 000 po	51	Bracelets d'armure (+8)	64 000 po
02	Statuette merveilleuse (destrier d'obsidienne)	28 500 po	52	Perle de thaumaturgie (sort du 8 ^e niveau)	64 000 po
03	Lanterne révélatrice	30 000 po	53	Boule de cristal (télépathie)	70 000 po
04	Pierre ioun (prisme orange)	30 000 po	54	Cor de dévastation suprême	70 000 po
05	Pierre ioun (prisme vert pâle)	30 000 po	55	Perle de thaumaturgie (deux sorts)	70 000 po
06	Robe de mimétisme	30 000 po	56	Casque de téléportation	73 500 po
07	Timbales de panique	30 000 po	57	Gemme de vision	75 000 po
08	Amulette d'armure naturelle (+4)	32 000 po	58	Robe d'archimage	75 000 po
09	Amulette d'antidéttection	35 000 po	59	Chasuble de la foi	76 000 po
10	Tapis volant (1,50 m x 3 m)	35 000 po	60	Boule de cristal (vision lucide)	80 000 po
11	Traité de création des golems de fer	35 000 po	61	Perle de thaumaturgie (sort du 9 ^e niveau)	81 000 po
12	Amulette de Constitution (+6)	36 000 po	62	Puits des mondes	82 000 po
13	Bandeau d'Intelligence (+6)	36 000 po	63	Manuel de coordination physique (+3)	82 500 po
14	Bracelets d'armure (+6)	36 000 po	64	Manuel de remise en forme (+3)	82 500 po
15	Cape de Charisme (+6)	36 000 po	■	Manuel de vitalité (+3)	82 500 po
16	Ceinturon de force de géant (+6)	36 000 po	66	Traité d'autorité et d'influence (+3)	82 500 po
17	Gants de Dextérité (+6)	36 000 po	67	Traité de compréhension (+3)	82 500 po
18	Médailon de Sagesse (+6)	36 000 po	68	Traité de perspicacité (+3)	■ 500 po
19	Perle de thaumaturgie (sort du 6 ^e niveau)	36 000 po	69	Écharpe de résistance à la magie	90 000 po
20	Pierre ioun (prisme violet vif)	36 000 po	70	Submersible de Kwalish	90 000 po
21	Scarabée de protection	38 000 po	71	Miroir d'opposition	92 000 po
22	Anneaux de transport	40 000 po	72	Chapelet de prières majeur	95 800 po
23	Pierre ioun (ellipsoïde vert et lavande)	40 000 po	73	Amulette des poings invincibles (+4)	96 000 po
24	Boule de cristal	42 000 po	74	Yeux de pétrification	98 000 po
25	Traité de création des golems de pierre monumentaux	44 000 po	75	Brasero de contrôle des élémentaires du Feu	100 000 po
26	Orbe des tempêtes	48 000 po	76	Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air	100 000 po
27	Bottes de téléportation	49 000 po	77	Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau	100 000 po
28	Bracelets d'armure (+7)	49 000 po	78	Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre	100 000 po
29	Perle de thaumaturgie (sort du 7 ^e niveau)	49 000 po	79	Manuel de coordination physique (+4)	110 000 po
30	Amulette d'armure naturelle (+5)	50 000 po	■	Manuel de remise en forme (+4)	110 000 po
31	Boule de cristal (détection de l'invisibilité)	50 000 po	■	Manuel de vitalité (+4)	110 000 po
32	Cape de déplacement	50 000 po	82	Traité d'autorité et d'influence (+4)	110 000 po
33	Cor du Valhalla	50 000 po	83	Traité de compréhension (+4)	110 000 po
34	Boule de cristal (détection de pensées)	51 000 po	84	Traité de perspicacité (+4)	110 000 po
35	Amulette des poings invincibles (+3)	54 000 po	85	Amulette des plans	120 000 po
36	Cape de vol	54 000 po	86	Robe de vision totale	120 000 po
37	Cape éthérée	55 000 po	87	Casque de mille feux	125 000 po
38	Forteresse de Daern	55 000 po	88	Manuel de coordination physique (+5)	137 500 po
39	Manuel de coordination physique (+2)	55 000 po	89	Manuel de remise en forme (+5)	137 500 po
40	Manuel de remise en forme (+2)	55 000 po	90	Manuel de vitalité (+5)	137 500 po
41	Manuel de vitalité (+2)	55 000 po	91	Traité d'autorité et d'influence (+5)	137 500 po
42	Traité d'autorité et d'influence (+2)	55 000 po	92	Traité de compréhension (+5)	137 500 po
43	Traité de compréhension (+2)	55 000 po	93	Traité de perspicacité (+5)	137 500 po
44	Traité de perspicacité (+2)	55 000 po	94	Urne du mauvais génie	145 000 po
45	Yeux de charme	56 000 po	95	Amulette des poings invincibles (+5)	150 000 po
46	Casque de l'homme-poisson	57 000 po	96	Diamant du Chaos	160 000 po
47	Robe étoilée	58 000 po	97	Cube des plans	164 000 po
48	Crâne des ténébres	60 000 po	98	Flasque de fer	170 000 po
49	Tapis volant (3 m x 3 m)	60 000 po	99	Miroir de révélation	175 000 po
50	Cube de force	62 000 po	100	Miroir d'emprisonnement	200 000 po

neutralisation du poison). Étale à même la peau d'un individu malade, il a l'effet de guérison des maladies. Enfin, il rend 1d8+5 points de vie (comme soins légers) si on en enduit délicatement une blessure. Ces effets ne sont pas cumulables.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, soins légers, guérison des maladies, neutralisation du poison ; Prix 4 000 po ; Poids 250 g.

Bille de force. Cette petite bille noire ressemble à une perle ternie. Il est possible de la lancer à une distance de 18 mètres sans aucun malus de portée. En cas d'impact violent, elle explose, libérant une violente décharge d'énergie infligeant 5d4 points de dégâts de force à toutes les créatures comprises dans un rayon de 3 mètres.

De plus, elle génère alors un effet similaire à celui du sort *sphère d'isolement*, d'Otiluke (jet de Réflexes DD 16 pour annuler) dans un rayon de 3 mètres et pour une durée de 10 minutes. Le sujet est enfermé dans un globe de force chatoyante, à condition qu'il ne soit pas plus grand que la zone d'effet. La sphère est insensible aux dégâts de toutes sortes. Seuls un sceptre d'oblitération, un sceptre d'annulation, un sort de désintégration ou une dissipation de la magie ciblée détruisent la sphère, sans danger pour la créature qu'elle maintient prisonnier. Rien ne peut traverser la paroi de la sphère, dans un sens ou dans l'autre (mais le prisonnier peut respirer normalement). Le sujet peut se débattre, mais la sphère est fixe et ne peut être déplacée ni depuis l'extérieur, ni depuis l'intérieur.

L'explosion détruit totalement la bille ; cet objet est donc à usage unique.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *sphère d'isolement* d'Otiluke ; Prix 3 000 po.

Bottes ailées. Ces bottes ont l'air on ne peut plus ordinaires. Sur commande et jusqu'à trois fois par jour, de petites ailes apparaissent au niveau du talon, qui permettent de voler sans avoir besoin de se concentrer autrement que pour décider où l'on souhaite aller (voir le sort *vol*) pendant 5 minutes.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *vol* ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.

Bottes d'elfe. Ces bottes de cuir souple permettent à leur porteur de se déplacer sans bruit sur presque toutes les surfaces, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +5 à tous ses tests de Déplacement silencieux.

Transmutation modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être elfe ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de lévitation. Ces bottes de cuir permettent à leur porteur de décoller du sol sur commande, comme s'il bénéficiait du sort *lévitation*.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lévitation* ; Prix 7 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de rapidité. Par une action libre et jusqu'à 10 fois par jour, le porteur de ces bottes peut frapper les talons l'un contre l'autre, ce qui lui permet de bénéficier de l'effet du sort *rapidité* pendant 1 round.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; Prix 12 000 po ; Poids 500 g.

Bottes de sept lieues. La vitesse de déplacement au sol de base du porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +3 mètres. Dans le même temps, il peut effectuer de grands bonds, qui se traduisent par un bonus d'aptitude de +5 à ses tests de Saut.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *grand pas* ; Prix 5 500 po ; Poids 500 g.

Bottes de téléportation. Le porteur de ces bottes peut se téléporter jusqu'à trois fois par jour, comme s'il utilisait le sort *téléportation*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation* ; Prix 49 000 po ; Poids 500 g.

Bottes des terres gelées. Ces bottes confèrent différents pouvoirs à leur porteur. Tout d'abord, il peut se déplacer dans la neige à sa vitesse normale et sans laisser la moindre trace. Ensuite, les bottes lui permettent d'avancer sa vitesse normale sur la glace la plus traîtresse, sans aucun risque de chute (seulement pour les surfaces plus ou moins horizontales, pas pour les pentes importantes ou les parois verticales). Enfin, elles le réchauffent en permanence, comme s'il bénéficiait du sort *endurance aux énergies destructives*.

Abjuration et Transmutation faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructives*, *passage sans trace*, *grâce féline* ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Boule de cristal. La boule de cristal, qui fait généralement une quinzaine de centimètres de diamètre, est l'objet de scrutation le plus courant. On l'utilise pour observer ce qui se passe à distance, voire dans d'autres plans d'existence, comme à l'aide du sort *scrutation* (jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Certaines boules de cristal possèdent des pouvoirs, dont leur utilisateur peut se servir pour examiner plus en détail l'endroit qui l'intéresse.

Type de boule de cristal	Prix de vente
Boule de cristal ordinaire	42 000 po
Boule de cristal dotée de <i>détection de l'invisibilité</i>	50 000 po
Boule de cristal dotée de <i>détection de pensées</i> (jet de Volonté DD 13 pour annuler)	51 000 po
Boule de cristal dotée de <i>télépathie</i> ¹	70 000 po
Boule de cristal dotée de <i>vision lucide</i>	80 000 po

¹ Le personnage peut communiquer silencieusement avec l'individu apparaissant dans la boule de cristal. Une fois par jour, il peut également essayer de lui transmettre une suggestion (voir le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler).

Divination modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *scrutation* (plus le sort dont la boule de cristal est éventuellement dotée) ; Poids 3,5 kg.

Bracelets d'archer. Comme les bracelets d'archer hors pair, mais ils confèrent uniquement un bonus d'aptitude de +1 sur les jets d'attaque et aucun bonus sur les jets de dégâts.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques ; Prix 5 000 po ; Poids 500 g.

Bracelets d'archer hors pair. Ces bracelets ressemblent à de classiques protections pour poignets. Pourtant, ils permettent à leur porteur d'utiliser n'importe quel arc comme s'il était formé à son maniement (ce pouvoir ne s'applique pas aux arbalètes). Si le personnage est déjà formé au maniement de l'arc utilisé, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de dégâts. Il faut porter les deux bracelets pour qu'ils fassent effet.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures

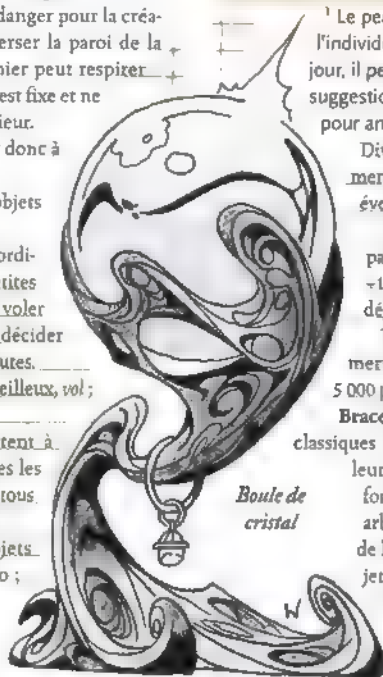
magiques ; Prix 25 000 po ; Poids 500 g.

Bracelets d'armure. Ces bracelets ont manifestement pour fonction de protéger les poignets ou les avant-bras, selon les modèles (certains sont plus larges que d'autres). En réalité, ils entourent leur utilisateur d'un champ de force invisible, mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure variant de +1 à +8, comme s'il portait une véritable armure. Il faut porter les deux bracelets pour que l'enchantement fasse effet.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *armure de mage*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à deux fois le bonus des bracelets ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4), 25 000 po (+5), 36 000 po (+6), 49 000 po (+7) ou 64 000 po (+8) ; Poids 500 g.

Bracelet d'assistance. Ce bracelet d'argent est muni de sept charmes, que le possesseur peut associer à des gens qu'il connaît (cette association, qui exige une action simple par charme, est permanente à moins que le personnage ne décide de la modifier). Par la suite, il suffit que le possesseur du bracelet saisisse un charme et prononce le nom de la personne qui y est associée pour que celle-ci apparaisse à son côté, équipée de pied en cap (ce qui prend juste une action simple). L'appel échoue automatiquement si les deux personnes sont sur des plans d'existence distincts. L'individu sait qui l'appelle et le bracelet d'assistance ne fonctionne que sur les personnes consentantes. Tout charme activé disparaît instantanément. Un charme séparé du bracelet est sans valeur. Un bracelet trouvé avec moins de 4 charmes perd 25% de sa valeur par charme manquant supplémentaire.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *refuge* ; Prix 19 000 po.



Boule de cristal

Brasero de contrôle des élémentaires du Feu. Cet objet a l'air d'un brasero normal, destiné à accueillir des braises. Mais il suffit d'allumer un feu à l'intérieur et de prononcer les mots de convocation adéquats pour voir apparaître un élémentaire du Feu de taille G. Il faut 1 round entier pour prononcer l'incantation. Le brasero fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, si ce n'est que la créature appelée n'est pas déterminée aléatoirement. Si l'on jette du soufre dans les flammes, le brasero reproduit l'effet du sort *convocation de monstres VII* et l'élémentaire qui apparaît est de taille TG. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut rallumer un feu à chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé). Voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions concernant les élémentaires du Feu.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI*, *convocation de monstres VII* ; Prix 100 000 po ; Poids 2,5 kg.

Broche antigolems. Cette broche en forme de scarabée permet à son porteur de détecter tous les golems distants de moins de 18 mètres, à condition qu'il se concentre (une action simple). Le bijou permet également de combattre un type de golem à mains nues ou à l'aide d'attaques naturelles ou d'armes comme s'il ne possédait pas de réduction des dégâts.

Divination modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *détecteur de la magie*, niveau global de 10 ; Prix 2 500 po.

Broche de défense. Cette broche en or ou en argent peut servir à attacher une cape, mais ce n'est pas son seul usage. Elle est également capable d'absorber les projectiles magiques créés par le sort du même nom (ou par un pouvoir magique équivalent). Une broche de défense peut absorber un total de 101 points de dégâts infligés par des projectiles magiques, après quoi elle fond et devient inutile.

Abjuration faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *bouclier* ; Prix 1 500 po.

Cape de l'araignée. Cette cape noire ornée de fils de soie blanche dessinant une grande toile d'araignée permet à son porteur d'escalader les murs comme s'il bénéficiait du sort *patte d'araignée*. De plus, le personnage n'est pas gêné par les toiles, qu'elles soient tissées par de vraies araignées ou qu'elles résultent du sort *toile d'araignée* (il peut même se déplacer au milieu d'elles, mais à mi-vitesse).

Une fois par jour, l'aventurier peut lancer le sort *toile d'araignée*. Enfin, il bénéficie en permanence d'un bonus de chance de +2 aux jets de Vigueur contre le venin des araignées.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *patte d'araignée*, *toile d'araignée* ; Prix 14 000 po ; Poids 500 g.

Cape de Charisme. Cette petite cape, légère et décorative, s'orne d'un bord brodé au fil d'argent. Quiconque la porte voit sa valeur de Charisme augmenter de +2, +4 ou +6 (selon le modèle).

Invocation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *splendeur de l'aigle* ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). Poids 250 g.

Cape de la chauve-souris. Confectionnée dans un tissu noir ou marron foncé, cette cape confère un bonus de circonstances d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion. Son porteur peut également se pendre au plafond la tête en bas, à la manière des chauves-souris.

En attrapant les bords de la cape, le personnage a aussi la possibilité de voler avec une bonne manœuvrabilité (voir le sort *vol*). S'il le désire, il peut se transformer en chauve-souris commune, auquel cas il vole à la vitesse de cette dernière, comme indiqué dans le *Manuel des Monstres* (toutes ses possessions sont également transformées). Quelle que soit l'option choisie (métamorphose ou non), le personnage ne peut voler que dans l'obscurité, soit de nuit, soit sous terre, dans un environnement dénué de

lumière. Chacun des modes de vol est utilisable pendant un maximum de 7 minutes d'affilée, mais au terme de chaque période d'utilisation, la cape ne peut plus servir pour voler pendant une durée au moins égale.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *vol*, *métamorphose* ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

Cape de déplacement. Cette cape semble normale, mais sur commande, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est protégé par l'équivalent du sort *déplacement* pendant 15 rounds par jours, répartis selon les désirs du porteur.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *Extension de durée*, *déplacement* ; Prix 50 000 po ; Poids 500 g.

Cape d'elfe. Cette cape de tissu gris n'a, en apparence, rien d'extraordinaire. Pourtant, il suffit de la porter et d'enfiler sa capuche pour bénéficier d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité*, le créateur doit être elfe ; Prix 2 500 po ; Poids 500 g.

Cape éthérée. Cette cape d'un gris argenté semble absorber la lumière, plutôt que de la renvoyer. Dès que son porteur prononce le mot de commande, il passe dans le plan Éthéré, comme s'il bénéficiait du sort *forme éthérée*. Il peut interrompre l'effet à volonté. La cape fonctionne pour une durée totale de 10 minutes par jour, pouvant être fragmentée en plusieurs utilisations (de 1 round minimum à chaque fois).

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *forme éthérée* ; Prix 55 000 po ; Poids 500 g.

Cape de la raie manta. Cette cape semble faite de cuir, jusqu'à ce que son porteur s'enfonce dans l'eau salée. À ce moment, elle se colle à lui et lui donne l'aspect d'une raie manta (comme le sort *métamorphose*, mais limité à cette forme). La cape lui confère un bonus d'armure naturelle de +3, la faculté de respirer sous l'eau et une vitesse de natation de 18 mètres, exactement comme une raie manta.

Si la cape ne permet pas à son porteur de mordre ses adversaires comme une raie, elle s'accompagne d'une queue garnie de pointes, qu'il peut utiliser pour frapper les créatures se trouvant derrière lui (et qui inflige 1d6 points de dégâts pour la version de taille M et 1d4 pour celle de taille P). Cette attaque vient en plus de celles du personnage et s'effectue avec son meilleur bonus de base à l'attaque. S'il le désire, l'aventurier peut dégager ses bras et s'en servir normalement sans pour autant perdre sa faculté de déplacement sous-marin.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *métamorphose*, *respiration aquatique* ; Prix 7 200 po ; Poids 500 g.

Cape de moindre déplacement. Cette cape a l'air normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par une version moins puissante du sort *déplacement*, qui ne génère que 20% de risque de rater le porteur.

Illusion faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *déplacement* ; Prix 24 000 po ; Poids 500 g.

Cape de prestidigitateur. Le porteur de cette cape rouge et or n'a qu'à prononcer le mot de commande pour bénéficier du sort *porte dimensionnelle* (1 fois par jour). Chacune de ses disparitions et de ses apparitions est saluée par un petit nuage de fumée.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *porte dimensionnelle* ; Prix 10 080 po ; Poids 500 g.

Cape de résistance. Cette cape protège son porteur, sous la forme d'un bonus de résistance à tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Selon le modèle, ce bonus peut varier de +1 à +5.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *résistance*, niveau de lanceur de sorts au moins égal à trois fois le bonus de la cape ; Prix 1 000 po (+1), 4 000 po (+2), 9 000 po (+3), 16 000 po (+4) ou 25 000 po (+5) ; Poids 500 g.

Cape de vol. Cet objet peut avoir l'aspect d'un vêtement noir et dépeint, ou au contraire d'une splendide cape ornée de plumes bleues. Quoi qu'il en soit, dès que son porteur prononce le mot de commande, la cape se transforme en une gigantesque paire d'ailes d'oiseau ou de



Cape de l'araignée

chauve-souris et permet de voler à une vitesse de 18 mètres et une bonne manœuvrabilité.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, vol ; Prix 54 000 po ; Poids 1 kg.

Carafe intarissable. Il suffit d'ôter le bouchon de cette carafe d'aspect anodin et de prononcer le mot de commande approprié pour qu'un important volume d'eau douce ou salée en jaillisse (au choix de l'utilisateur). Plusieurs mots de commande permettent d'obtenir différents effets (chaque effet s'accompagne de deux mots de commande, un pour l'eau douce, un pour l'eau salée) :

- Fontaine fournit 4 litres d'eau par round.
- Geyser produit un jet d'eau de 1,50 mètre de long déversant 20 litres par round.
- Torrent produit un violent jet d'eau de 6 mètres de long correspondant à 120 litres par round.

Le torrent provoque un important recul et l'utilisateur doit réussir un test de Force (DD 12) pour ne pas être renversé. La violence du débit est telle que le torrent inflige 1d4 points de dégâts à toute créature le recevant de plein fouet (une seule cible par round). Il faut répéter le mot de commande pour que le jet d'eau cesse.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, contrôle de l'eau ; Prix 9 000 po ; Poids 1 kg.

Carillon d'interruption. Cet instrument peut être utilisé une fois toutes les 10 minutes, et son écho se poursuit 3 minutes durant. Pendant ce laps de temps, aucun sort à composante verbale ne peut être jeté dans un rayon de 9 mètres, à moins que le personnage cherchant à le lancer ne réussisse un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort).

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, cri ; Prix 16 800 po ; Poids 500 g.

Carillon d'ouverture. Cet objet est un tube de mithral creux d'une trentaine de centimètres de long. Il suffit de taper dessus pour qu'il émette des vibrations ouvrant les portes, serrures et autres couvercles. Il fonctionne également contre les chaînes, les barres, les menottes, les targettes, etc. Le carillon d'ouverture dissipe aussi à coup sûr les sorts *verrouillage* et *verrou du mage*, pour peu qu'ils aient été lancés par un magicien ou ensorceleur de niveau 14 ou moins.

Le carillon doit être pointé vers la porte ou l'objet à ouvrir (l'utilisateur doit donc voir ce dernier et être conscient de sa présence). Cela fait, on tape dessus, une fois, et une note pure en jaillit, qui ouvre la porte ou le passage secret, déverrouille la serrure, défait les chaînes, etc. Chaque utilisation ne contre qu'un mode de fermeture. Autrement dit, si un coffre est fermé par un verrou, un cadenas, une chaîne et un *verrou du mage*, le carillon devra être utilisé quatre fois pour l'ouvrir. Silence empêche de se servir d'un carillon d'ouverture. À sa création, cet objet a 50 charges. Une fois déchargé, il se craquelle et devient inutilisable.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, déblocage ; Prix 3 000 po ; Poids 500 g.

Carquois d'Elhonna. Ce carquois d'aspect anodin semble pouvoir contenir 20 flèches. En l'examinant attentivement, on s'aperçoit qu'il est constitué de trois parties distinctes, chacune étant pourvue d'un espace non dimensionnel offrant de grandes possibilités de rangement. Le plus petit peut accueillir jusqu'à 60 objets de la taille et de la forme d'une flèche. Plus profond, le compartiment suivant peut contenir un total de 18 objets de la taille et de la forme d'une javeline. Enfin, le plus grand est prévu pour ranger jusqu'à 3 objets de la taille et de la forme d'un arc (bâtons, lances et autres armes similaires entrent dans cette catégorie). Une fois le carquois rempli, son possesseur peut y récupérer un objet de son choix, comme s'il s'agissait d'un carquois ordinaire. Un carquois d'Elhonna a le même poids vide ou rempli.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, coffre secret de Léonard ; Prix 1 800 po ; Poids 1 kg.

Cartes fantasmagoriques. Ce jeu de cartes parcheminées est le plus souvent rangé dans un étui en ivoire, en cuir ou en bois. Un jeu complet comprend 34 cartes. Chaque fois qu'une carte est tirée au hasard et jetée au sol, une image accomplie se forme, qui représente la créature associée à la carte. L'illusion ne peut s'éloigner de plus de 9 mètres de l'endroit où la carte a touché le sol, mais cette restriction exceptée, elle se comporte comme une créature de chair et d'os, obéissant en tout point aux ordres de son créateur. Si l'illusion est dissipée, la carte s'efface et il est impossible de l'utiliser par la

suite. Il suffit que quelqu'un ramasse la carte pour que l'image accomplie soit automatiquement dissipée. Les cartes et l'illusion que chacune fait apparaître sont résumées sur la table suivante (référez-vous à la première ou à la deuxième colonne, suivant que vous utilisez un jeu de cartes à jouer ou un jeu de tarots divinatoires).

CARTES FANTASMAGORIQUES

Carte à jouer	Tarots	Créature
As de cœur	IV. L'Empereur	Dragon rouge
Roi de cœur	Cavalier d'épées	Guerrier humain et quatre gardes
Dame de cœur	Reine de bâtons	Magicienne humaine
Valet de cœur	Roi de bâtons	Druide humain
10 de cœur	VII. Le Chariot	Géant des nuages
9 de cœur	Valet de bâtons	Etin
8 de cœur	As de coupes	Gobelours
7 de cœur	5 de bâtons	Gobelin
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de carreau	III. L'Impératrice	Tyrannocel
Roi de carreau	2 de coupes	Magicien elfe et son apprentie
Dame de carreau	Reine d'épées	Rôdeuse demi-elfe
Valet de carreau	XIV. Tempérance	Harpie
10 de carreau	7 de bâtons	Barbare demi-orque (sexe masculin)
9 de carreau	4 de deniers	Ogre mage
8 de carreau	As de deniers	Gnoll
7 de carreau	6 de deniers	Kobold
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de pique	II. La Papesse	Liche
Roi de pique	3 de bâtons	Trois prêtres humains
Dame de pique	4 de coupes	Méduse
Valet de pique	Cavalier de deniers	Paladin nain
10 de pique	7 d'épées	Géant du givre
9 de pique	3 d'épées	Troll
8 de pique	As d'épées	Hobgobelin
7 de pique	5 de coupes	Gobelin
Carte à jouer	Tarots	Créature
As de trèfle	VIII. La Force	Golem de fer
Roi de trèfle	Valet de deniers	Trois roublards halfelins
Dame de trèfle	10 de coupes	Quatre pixies (visibles)
Valet de trèfle	9 de deniers	Barde demi-elfe (sexe féminin)
10 de trèfle	9 de bâtons	Géant des collines
9 de trèfle	Roi d'épées	Ogre
8 de trèfle	As de bâtons	Orque
7 de trèfle	6 d'épées	Kobold
Carte à jouer	Tarots	Créature
Joker noir	2 de deniers	Illusion du propriétaire des cartes
Joker rouge	2 de bâtons	Illusion du propriétaire des cartes (sexe inversé)

Il y a 10% de chances pour qu'un jeu de cartes déterminé aléatoirement ait perdu 1d20 cartes (on réduit alors son prix en proportion). Sur un résultat de 11-100, il est complet.

Illusion faible ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, image accomplie ; Prix 100 po ; Poids 250 g.

Casque de compréhension. Ce casque à l'air on ne peut plus normal, mais il permet à son porteur de comprendre les langues qui lui sont étrangères (qu'elles soient parlées ou écrites) et les écrits magiques. Le porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de Décryptage des messages de forme incomplète, archaïque ou exotique. Notez que le fait de comprendre un texte magique n'implique pas la faculté de lancer des sorts.

Divination faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, compréhension des langages, lecture de la magie ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de l'homme-poisson. Le porteur de ce casque voit sous l'eau. Deux lentilles en verre sont rangées dans des compartiments spéciaux, au-dessus des arcades sourcilières ; il suffit de les abaisser devant les yeux, où elles viennent en butée contre la garde nasale, pour activer les propriétés visuelles de l'objet. Aussitôt, le personnage y voit cinq fois plus loin qu'il ne le devrait en raison de l'eau et de l'absence de lumière dans les profondeurs (algues et autres obstacles continuent toutefois de restreindre normalement son champ de vision). Si l'aventurier prononce le mot de commande, une bulle d'air se forme autour de sa tête, lui permettant de respirer librement sous l'eau. Elle reste en place jusqu'à ce que le mot de commande soit prononcé une nouvelle fois.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique* ; Prix 57 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de mille feux. Ce casque d'aspect normal révèle sa puissance quand son utilisateur l'enfile et prononce le mot de commande. Fait d'argent rutilant et d'acier poli, un casque de mille feux nouvellement créé est serti de 10 diamants, 20 rubis, 30 opales de feu et 40 opales, chacune de ces pierres étant magiques. À ce moment, les aspérités qu'il arbore donnent l'impression que le personnage porte une couronne enchâssée de pierres précieuses. Au moindre rai de lumière, le casque brille de mille feux, d'où son nom. Les fonctions des pierres sont les suivantes :

- Diamant : rayons prismatiques (jet de sauvegarde DD 20)
- Rubis : mur de feu
- Opale de feu : boule de feu (10d6, jet de Réflexes DD 20 pour demi-dégâts)

- Opale : lumière

Le casque peut être utilisé une fois par round, mais chaque pierre perd son éclat après avoir utilisé son pouvoir. Tant que toutes ses pierres ne sont pas ternies, le casque de mille feux a les propriétés suivantes :

- Quand des morts-vivants approchent à moins de 9 mètres, il émet une lueur bleutée qui leur inflige une vive douleur (1d6 points de dégâts par round).
- Sur commande, le casque peut transformer n'importe laquelle des armes de son porteur en arme de feu (voir page 222). Cette propriété spéciale s'ajoute à celles que l'arme possède déjà (à moins que celle-ci ne soit déjà une arme de feu). Le pouvoir se manifeste au bout de 1 round.
- Le casque confère une résistance au feu de 30 points. Cette protection ne s'ajoute à aucune autre défense similaire (telle que résistance aux énergies destructives).

Une fois que toutes les pierres ont été utilisées, elles tombent en poussière et le casque perd tous ses pouvoirs. Toute pierre que l'on essaye d'extraire se brise automatiquement.

Si le porteur du casque est brûlé par un feu d'origine magique (malgré l'importante protection dont il bénéficie) et s'il rate un jet de Volonté (DD 15), une surcharge se produit et toutes les pierres restantes saturées et explosent instantanément. Les diamants deviennent des myons prismatiques visant chacun une créature choisie au hasard parmi celles à portée (éventuellement le porteur lui-même). Les rubis deviennent des murs de feu en ligne droite partant du porteur dans une direction aléatoire et les opales de feu deviennent des boules de feu centrées sur le porteur. Les opales et le casque lui-même sont détruits.

Multiples puissances ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *boule de feu, détection des morts-vivants, lame de feu, lumière, mur de feu, protection contre les énergies destructives, rayons prismatiques* ; Prix 125 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de télépathie. Le porteur de ce casque peut utiliser *détection de pensées* à volonté. De plus, il a la possibilité d'envoyer des messages télépathiques à l'individu dont il lit les pensées superficielles, ce qui lui permet d'engager la conversation avec ce dernier. Une fois par jour, il peut glisser une suggestion (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 14 pour annuler) avec un message télépathique.

Divination et Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, suggestion* ; Prix 27 000 po ; Poids 1,5 kg.

Casque de téléportation. Tout personnage portant ce casque peut se téléporter jusqu'à 3 fois par jour, comme s'il lançait à chaque fois le sort *téléportation*.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *téléportation* ; Prix 73 500 po ; Poids 1,5 kg.

Ceinture de moine. Cette ceinture de corde toute simple confère d'importantes facultés martiales à qui la noue autour de sa taille. Si le porteur est un moine, son bonus à la CA et ses dégâts à mains nues sont déterminés comme s'il possédait 5 niveaux de moine supplémentaires. Si le porteur possède le don Coup étourdissant, la ceinture lui permet de porter une armure étourdissante supplémentaire par jour. Si le porteur n'est pas un moine, il obtient le même bonus à la CA et les dégâts à mains nues qu'un moine de niveau 5. Ce bonus à la CA fonctionne exactement comme celui du moine.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, soit *force du colosse*, soit *transformation de Tenser* ; Prix 13 000 po ; Poids 500 g.

Ceinture des nains. Le porteur de cette ceinture bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 sur les tests de Charisme et les tests de compétences associées au Charisme en présence de nains, d'un bonus d'aptitude de +2 avec les gnomes et les halflings et d'un malus d'aptitude de -2 face aux membres de n'importe quelle autre race. Il parle, lit et écrit couramment le nain. Enfin, s'il n'est pas déjà nain, il gagne les aptitudes suivantes : vision dans le noir (portée 18 mètres), connaissance de la pierre, bonus d'altération de +2 en Constitution, bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les poisons, sorts et effets magiques.

Divination modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *don des langues*, le créateur doit être nain ; Prix 14 900 po ; Poids 500 g.

Ceinturon de force de géant. Ce large ceinturon de cuir clouté confère un bonus d'altération à la valeur de Force de son porteur (de +4 ou +6, selon le modèle).

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *force de taureau* ; Prix 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6). Poids 500 g.

Chaines dimensionnelles. Ces chaînes de fer battu à froid sont couvertes de runes dorées. Toute créature qu'elles immobilisent est affectée comme par le sort *ancrage dimensionnel* (pas de jet de sauvegarde). Elles permettent d'attacher une créature de taille P à G. Un test de Force ou d'Évasion est nécessaire pour les briser ou leur échapper (DD 30 dans les deux cas).

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *ancrage dimensionnel* ; Prix 28 000 po ; Poids 2,5 kg.

Chapelet de prières. Ce chapelet prend la forme d'un collier non magique, mais il suffit qu'un personnage se l'attache autour du cou et lance un sort divin pour que sa véritable nature se révèle. Il connaît alors aussitôt les pouvoirs des grains du chapelet et la façon de les activer.

Chaque chapelet contient deux (ou plus) grains spéciaux, chacun ayant un pouvoir magique.

Grain enchanté	Pouvoir
Grain de bénédiction	Le personnage peut lancer <i>bénédiction</i> .
Grain de châtiement	Le personnage peut lancer <i>châtiement sacré</i> , <i>pourfendeur de l'ordre</i> , <i>marteau du Chaos</i> ou <i>ténégres maudites</i> (jet de Volonté DD 17 pour effet partiel).
Grain de convocation	Convoque une créature puissante des plans extérieurs (un ange, un démon, etc.) pour aider le porteur pendant une journée. (Si le personnage invoque ainsi un émissaire de son dieu pour des raisons frivoles, ce dernier risque au mieux de confisquer les objets du personnage et de placer sur lui une quête appropriée.)



Casque de mille feux

- Grain de guérison** Le personnage peut lancer au choix guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies ou soins importants.
- Grain de karma** Le personnage lance ses sorts avec un bonus de +4 au niveau de lanceur de sorts. Cet effet dure 10 minutes.
- Grain de vent divin** Le personnage peut lancer vent divin.

Un chapelet de prière mineur contient un grain de bénédiction et un grain de guérison. Un chapelet de prière courant contient un grain de guérison, un grain de karma et un grain de châtement. Un chapelet de prière majeur contient un grain de guérison, un grain de karma, un grain de convocation et un grain de vent divin.

Chaque grain peut être utilisé une fois par jour, exception faite du grain de convocation qui ne fonctionne qu'une fois puis devient non magique. Les grains de bénédiction, de châtement et de vent divin sont des objets à potentiel magique. Les grains de karma et de convocation peuvent être activés par tout pratiquant de la magie divine. Pour utiliser un chapelet de prière, il suffit de l'avoir sur soi. Il n'occupe pas d'emplacement sur le corps du porteur.

Un grain magique perd tout pouvoir si on l'extrait du chapelet. Le prix d'un chapelet est réduit si certains de ses grains manquent : -600 po pour le grain de bénédiction, -16 800 po pour le grain de châtement, -20 000 po pour le grain de convocation, -9 000 po pour le grain de guérison, -20 000 po pour le grain de karma, -46 800 po pour le grain de vent divin.

Variable selon le grain ; NLS 1 (grain de bénédiction), 7 (grain de châtement), 17 (grain de convocation), 5 (grain de guérison), 9 (grain de karma), 11 (grain de vent divin) ; Création d'objets merveilleux, et des sorts suivants, en fonction du type de grain : bénédiction (grain de bénédiction), châtement sacré, courroux de l'ordre, marieau du Chaos, ténèbres maudites (grain de châtement), portail (grain de convocation), guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, soins importants (grain de guérison), force du colosse (grain de karma), vent divin (grain de vent divin) ; Prix 9 600 po (chapelet mineur), 25 800 po (chapelet courant), 95 800 po (chapelet majeur).

Charme antipoison. Cette amulette est une pierre noire et brillante montée sur une fine chaîne en argent. Son porteur est immunisé contre les poisons, bien que les poisons coulant déjà dans ses veines avant qu'il ne le porte continuent à faire effet.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, neutralisation du poison ; Prix 27 000 po.

Charme de bonne santé. Quiconque porte cette gemme bleutée pendue à une chaîne en argent est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique (voir la Table 8-2 : maladies, page 294).

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, guérison des maladies ; Prix 7 500 po.

Charme de coagulation. Cette pierre rouge vif est montée sur une chaîne en or massif. Son porteur se stabilise automatiquement quand son total de points de vie est compris entre -1 et 2. Dans le même temps, le charme multiplie par deux le rythme de guérison habituel et permet à toutes les blessures de se refermer naturellement, même celles qui ont normalement besoin de moyens magiques pour le faire. Enfin, il met instantanément un terme aux saignements provoquant une perte de points de vie (tels que ceux provoqués par un diable cornu, voir le Manuel des Monstres), mais pas ceux provoquant un affaiblissement temporaire de Constitution (tels que ceux provoqués par une épée sanglante).

Invocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, guérison suprême ; Prix 15 000 po.

Chasuble de druide. Cette chasuble légère se porte par-dessus l'armure ou les vêtements normaux. Le plus souvent, elle est verte et ornée de motifs végétaux et animaliers. Si la personne qui la porte possède l'aptitude de classe de forme animale, la robe lui permet d'y faire appel une fois de plus par jour.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, soit métamorphose soit l'aptitude de forme animale ; Prix 10 000 po.

Chasuble de la foi. Ce vêtement sacré, qui se porte par-dessus les habits normaux, confère une réduction des dégâts (5/Mal) à tout personnage l'enfilant.

Invocation (Bien) puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, peau de pierre ; Prix 76 000 po.

Chaussons d'araignée. Ces chaussons permettent de se déplacer le long des plans inclinés, voire au plafond, en marchant la tête en bas, avec une vitesse de déplacement de 4,50 mètres. Leur porteur garde les mains libres. Les chaussons d'araignée ne permettent pas de progresser sur les surfaces particulièrement glissantes (glace, murs graisseux, etc.). Ils sont utilisables 10 minutes par jour, à répartir à la convenance de leur porteur.

Transmutation faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, pattes d'araignée ; Prix 4 800 po ; Poids 25 lb.

Cheval de pierre. Cet objet prend la forme d'une statue de cheval de taille réelle, sculptée dans un bloc de pierre dure. Il suffit de prononcer le mot de commande approprié pour qu'il prenne vie et se comporte comme un cheval normal.

Un cheval de pierre peut transporter jusqu'à 500 kg, sans jamais avoir besoin de manger ou de se reposer. Les blessures qui lui sont infligées peuvent être soignées à condition de le transformer en cheval de chair (grâce à transmutation de la pierre en chair), après quoi les sorts curatifs agissent normalement. Dès qu'il a retrouvé tous ses points de vie, il se retransforme de lui-même en cheval de pierre. Il est également possible de le soigner sous sa forme de pierre, en le nourrissant de gemmes (il récupère 1 point de vie par tranche de 50 po de minéraux ingérés).

Il existe deux sortes de chevaux de pierre :

Coursier. Cet animal a le même profil qu'un cheval lourd, plus une solidité de 10.

Destrier. Cet animal a le même profil qu'un destrier lourd, plus une solidité de 10.

Transmutation puissante ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets, pétrification ; Prix 10 000 po (coursier) ou 14 800 po (destrier) ; Poids 3 tonnes.

Cierge d'invocation. Chacun de ces cierges spéciaux est consacré à l'un des neuf alignements existants. Si l'utilisateur est de même alignement que le cierge, il lui suffit de l'allumer pour bénéficier d'une aura favorable : les personnages de même alignement bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets d'arête et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de compétence tant qu'ils se trouvent à 9 mètres au moins du cierge allumé.

Un prêtre de même alignement que le cierge est considéré comme ayant 2 niveaux de plus pour ce qui est du nombre de sorts qu'il peut préparer s'il fait brûler le cierge pendant son temps de préparation. Il peut également lancer des sorts qui seraient normalement trop puissants pour lui, mais seulement tant que le cierge brûle. Sauf cas particulier (voir ci-dessous), il brûle pendant un total de 4 heures.

Le possesseur du cierge a aussi la possibilité de l'utiliser, une fois allumé, pour lancer le sort *portail* (auquel cas la créature qui répond à l'appel est automatiquement du même alignement que le cierge), mais cette fonction absorbe toute la puissance restante de l'objet, qui est automatiquement détruit. Les pouvoirs du cierge d'invocation disparaissent dès que la flamme s'éteint, ce qui explique qu'on le garde souvent à l'abri des courants d'air, dans une lanterne (cela n'interfère nullement avec ses propriétés magiques).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, portail, même alignement que le cierge ; Prix 8 400 po ; Poids 250 g.

Cierge de vérité. Ce cierge de suif blanc fait apparaître une zone de vérité (comme le sort *jet de Volonté* DD 13 pour annuler) de 2 mètres de rayon dès qu'on l'allume. Cette zone dure 1 heure, ou tant que le cierge continue de brûler. Si sa flamme est éteinte prématurément, le sort cesse de faire effet et le cierge perd tout pouvoir (il ne peut pas être réutilisé).

Enchantement faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, zone de vérité ; Prix 2 500 po ; Poids 250 g.



Charme de bonne santé

Colle universelle. Cette substance de couleur ambrée est épaisse et visqueuse. En raison de sa puissance adhésive, on ne peut la conserver que dans une flasque dont l'intérieur a été au préalable enduit d'une dose d'onguent d'insaisissabilité (voir page 250). Chaque fois qu'on utilise un peu de colle, une nouvelle dose d'onguent d'insaisissabilité doit être versée moins de 1 round plus tard dans le récipient, sans quoi le reste de la colle fige. Une flasque de colle universelle contient entre une et sept doses (1d8-1, avec un minimum de 1), le reste étant pris par l'onguent qui l'empêche d'adhérer aux parois.

Une dose de colle, soit 25 grammes, recouvre une surface de 10 dm² environ, ce qui correspond à un carré d'une trentaine de centimètres de côté. Deux objets collés grâce à elle sont indissociables. Le temps de séchage est de 1 round seulement. Si la colle a eu le temps de sécher, toute tentative faite pour séparer les deux objets entraîne la destruction du plus fragile, sauf si l'on utilise du *solvant universel*, seule substance connue capable de dissoudre la colle universelle.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *répuration intégrale* ; Prix 2 400 po (par dose).

Collier d'adaptation. Ce collier prend la forme d'une lourde chaîne à laquelle est fixé un médaillon de platine. Sa magie génère une bulle d'air pur autour du porteur, ce qui l'immunise contre tous les gaz et vapeurs toxiques (comme *brume mortelle* ou *nuage nauséabond*) et lui permet de respirer même sous l'eau ou dans le vide.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *modification d'apparence* ; Prix 9 000 po.

Collier à boules de feu. Cet objet a l'air d'un bijou fantaisie sans grande valeur, des perles sur une ficelle, parfois refermée pour former un collier. Bien qu'il soit porté autour du cou, il n'occupe pas cet emplacement : le laisse libre pour un autre objet magique comme une amulette. Cependant, un personnage le tenant le voit pour ce qu'il est vraiment : une chaîne en or agrémentée de plusieurs sphères de même métal. Ces sphères sont aisément détachables par le porteur du collier (et lui seul), qui peut les lancer à une distance maximale de 21 mètres. Quand un de ces projectiles arrive en bout de trajectoire, il explose comme une *boule de feu* (jet de *Réflexes* DD 14 pour demi-dégâts).

Les sphères sont de puissances variables, depuis celles qui infligent 2d6 points de dégâts de feu jusqu'à celles qui infligent 10d6 points de dégâts. Le prix de vente d'une sphère est de 150 po par dé de dégâts infligé (soit de 300 po pour une sphère à 2d6 jusqu'à 1 500 po pour une à 10d6).

Chaque collier à boules de feu contient une combinaison donnée de sphères de puissances diverses. Les combinaisons les plus courantes sont détaillées sur la table ci-dessous.

Collier	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Prix de vente
1 ^{er} modèle	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1 650 po
2 ^e modèle	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2 700 po
3 ^e modèle	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4 350 po
4 ^e modèle	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5 400 po
5 ^e modèle	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5 850 po
6 ^e modèle	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8 100 po
7 ^e modèle	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8 700 po

Par exemple, le 3^e modèle propose un total de sept sphères : une boule de feu à 7d6 points de dégâts, deux à 5d6 et quatre à 3d6.

Si le personnage rate son jet de sauvegarde contre une attaque de type feu magique, le collier doit lui aussi jouer un jet de sauvegarde (avec un modificateur de +7). Si l'objet le rate à son tour, toutes les sphères restantes explosent aussitôt, ce qui a bien souvent des conséquences regrettables pour son possesseur.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *boule de feu*.

Conque des tritons. Le possesseur de ce grand coquillage évasé peut souffler dedans une fois par jour (sauf s'il appartient à la race des tritons (voir le *Manuel des Monstres*), auquel cas il peut s'en servir jusqu'à 3 fois par jour). À chaque utilisation, il choisit une des fonctions suivantes :

- Calmer les eaux agitées dans un rayon de 1,5 kilomètre. Cette fonction peut dissiper un élémentaire de l'Eau convoqué s'il rate son jet de Volonté de DD 16.
- Attirer 5d4 requins de taille G (01-30 sur 1d100), 5d6 requins de taille M (31-80) ou 1d10 félins marins (81-100), à condition que le personnage

se trouve dans un plan d'eau ou un océan accueillant de telles créatures. Les créatures appelées se montrent amicales envers l'aventurier, à qui elles obéissent de leur mieux.

- Provoquer la panique dans un rayon de 150 mètres chez les créatures aquatiques ayant 1 ou 2 en Intelligence, comme si elles venaient d'être affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Les cibles réussissant leur jet de Volonté sont tout de même secouées pendant 3d6 rounds.

Chaque fois que quelqu'un souffle dans une conque, tous les tritons présents dans un rayon de 4,5 kilomètres en sont conscients.

Invocation et Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau, terreur, convocation de monstres V*, le créateur doit être un triton ou bénéficier de l'assistance de l'une de ces créatures. Prix 15 100 po ; Poids 1 kg.

Cor du Bien/du Mal. Ce cor s'adapte à son possesseur et produit un effet correspondant à l'alignement de ce dernier. Si son propriétaire est neutre, l'instrument n'a aucun pouvoir. Si le personnage est bon, il génère un *cercle magique contre le Mal* lorsqu'il souffle dans le cor. S'il est mauvais, l'effet produit est celui d'un *cercle magique contre le Bien*. Dans les deux cas, cette protection dure 1 heure. On ne peut souffler dans ce cor qu'une fois par jour.

Abjuration faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre le Bien (cor du Mal) ou cercle magique contre le Mal (cor du Bien)* ; Prix 6 500 po ; Poids 500 g.

Cor de dévastation. Ce cor paraît anodin. On peut d'ailleurs s'en servir comme un instrument à vent normal, mais pour peu que l'on prononce le mot de commande adéquat avant de l'utiliser, il inflige 5d6 points de dégâts de son aux créatures se trouvant dans un cône de 12 mètres de long et les assourdit pendant 2d6 rounds (un jet de Vigueur DD 16 réduit les dégâts de moitié et annule l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 7d6 points de dégâts de son (sans jet de sauvegarde, à moins qu'ils ne soient magiques ou portés ou tenus par une créature ; jet de Volonté DD 16 pour annuler).

Si le pouvoir du cor de dévastation est utilisé plusieurs fois au cours d'une même journée, il existe 20% de chances (cumulables) par utilisation après la première que l'objet explose, occasionnant du même coup 10d6 points de dégâts à son propriétaire.

Évocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *cri* ; Prix 20 000 po ; Poids 500 g.

Cor de dévastation suprême. Ce cor fonctionne comme un cor de dévastation, mais il inflige 10d6 points de dégâts, étourdit pendant 1 round et assourdit pendant 4d6 round (jet de Vigueur DD 19 pour réduire les dégâts de moitié et annuler l'étourdissement et l'assourdissement). Les objets en cristal subissent 16d6 points de dégâts de son comme décrit ci-dessus. Un cor de dévastation suprême a lui aussi 20% de chances cumulatives d'exploser.

Évocation puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *cri suprême* ; Prix 70 000 po ; Poids 500 g.

Cor du Valhalla. Cet instrument magique peut prendre quatre formes différentes. Chacun des cors du Valhalla a l'air totalement anodin jusqu'à ce que son possesseur souffle dedans après avoir prononcé le mot de commande. À ce moment, le cor convoque plusieurs barbares humains luttant pour celui qui les a appelés. Un cor du Valhalla ne peut être utilisé qu'une fois tous les 7 jours. Jetez 1d100 pour déterminer quel type de cor trouvent les personnages. C'est le métal dont l'instrument est fait qui détermine combien de barbares il appelle, et surtout qui peut s'en servir. Si l'utilisateur ne remplit pas la condition indiquée, il est lui-même attaqué par les barbares qu'il a appelés.

Type	Barbares	Condition
1d100 de cor	convoqués	
01-40 Argent	2d4+2, niveau 2	Aucune
41-75 Laiton	2d4+1, niveau 3	Niveau 1 de lanceur de sorts
76-90 Bronze	2d4, niveau 4	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de barde
91-100 Fer	1d4+1, niveau 5	Maniement de toutes les armes de guerre ou aptitude de musique de barde

Les barbares convoqués par le cor sont des créatures artificielles, pas des êtres vivants (bien qu'ils en aient l'apparence). Chacun d'eux possède un équipement correspondant à l'exemple de barbare demi-orque, page 26 du *Manuel des Joueurs*. Ils se font une joie d'attaquer les cibles désignées par le possesseur du cor, combattant jusqu'à ce que tous leurs adversaires soient abattus ou jusqu'à ce qu'une heure se soit écoulée, moment auquel ils disparaissent.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI* ; Prix 50 000 po ; Poids 1 kg.

Corde d'enchevêtrement. Cette corde ressemble à toutes les cordes de chanvre de 9 mètres de long. Sur ordre de son porteur, elle se détend horizontalement (sur 6 mètres) ou verticalement (sur 3 mètres) pour s'enrouler autour de la cible désignée, qui se retrouve enchevêtrée. Il est possible de se libérer grâce à un test de Force de DD 20 ou un test d'Évasion de DD 20.

La corde a une CA de 22, 12 points de résistance et une solidité de 10, ainsi qu'une réduction des dégâts (5/tranchante). De plus, elle se répare au rythme de 1 point de résistance toutes les 5 minutes, mais si elle tombe à 0 pr ou en dessous, elle est tranchée et irrémédiablement détruite.

Transmutation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *enchevêtrement, corde animée, animation d'objets* ; Prix 21 000 po ; Poids 2,5 kg.

Corde d'escalade. Longue de 18 mètres, cette corde n'est pas plus épaisse qu'une fine baguette, mais cela ne l'empêche pas de soutenir une charge pouvant aller jusqu'à 1,5 tonne. Sur ordre de son possesseur, elle rampe sur n'importe quelle surface (vers le haut ou le bas, sur les côtés, etc.) à la vitesse de 3 mètres par round et va s'accrocher là où le personnage le souhaite. Elle se détache et revient de la même manière.

On peut lui ordonner de se transformer en corde à nœuds (et inversement), ce qui a pour effet de faire apparaître de gros nœuds distants de 10 centimètres environ. La longueur de la corde diminue alors sensiblement (elle tombe à 15 mètres), mais il devient plus facile d'y grimper (~10 au DD des tests d'Escalade). Le possesseur de la corde doit tenir une de ses extrémités pour faire appel à son enchantement.

Transmutation modérée ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *corde animée* ; Prix 3 000 po ; Poids 1,5 kg.

Corne de brume. Cette petite corne fait apparaître une nappe d'épais brouillard, semblable à celle que génère le sort *brume de dissimulation*. Le brouillard s'étend sur un carré de 3 mètres de côté adjacent à son porteur chaque round que celui-ci continue de souffler dans la corne. La brume se déplace de 3 mètres chaque round sur une ligne droite depuis le point d'origine, à moins d'être bloquée par un obstacle, comme un mur. La note produite par l'instrument est particulièrement grave, et le devient plus encore lors des dernières secondes, quand son possesseur cesse de souffler. La brume se dissipe après 3 minutes. Un vent modéré (15 km/h) la dissipe en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement 1 round.

Invocation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *brume de dissimulation* ; Prix 2 000 po ; Poids 500 g.

Couvre-chef de déguisement. Ce couvre-chef d'aspect anodin permet à son possesseur de modifier ses traits comme à l'aide du sort *déguisement*. Dans le cadre d'un déguisement, le couvre-chef peut être transformé en peigne, ruban, bandeau, coiffe, capuchon, casque, etc.

Illusion faible ; NLS 1 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 800 po.

Crâne des ténèbres. Ce crâne taillé dans l'ébène est puissamment maléfique. Partout où il va, ses environs directs sont traités comme si le sort *sanctification maléfique* avait été jeté sur lui (si ce n'est qu'aucun sort additionnel n'est conjugué à *sanctification maléfique*).

Évocation (Mal) modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *sanctification maléfique, alignement mauvais* ; Prix 60 000 po ; Poids 2,5 kg.

Cube de force. Cet objet gros comme un dé à jouer (il fait environ 2 centimètres d'arête) peut être taillé dans l'ivoire, l'os, ou tout minéral suffisamment dur. Il permet de faire apparaître autour de son possesseur un mur de force de forme cubique. Chaque face de ce champ de force fait 3 mètres de côté. L'écran se déplace avec le personnage et l'immunise contre les attaques indiquées ci-dessous, en fonction du réglage choisi. Le cube possède 36 charges, qui sont automatiquement restaurées au début de chaque journée. Le personnage doit presser une des faces du cube pour activer ou désactiver le champ de force. Le propriétaire du cube en presse une face pour activer un type d'écran ou pour désactiver un écran en place.

Chaque effet coûte un certain nombre de charges par minute (ou portion de minute) d'utilisation. De plus, tant qu'un écran est actif, la vitesse de son porteur est limitée à la valeur fournie par la table.

Face du cube	Charges dépensées (par minute)	Vitesse de déplacement max.	Effet
1	1	9 m	Protège du gaz, des vents, etc.
2	2	6 m	Protège de la matière non vivante
3	3	4,50 m	Protège de la matière vivante
4	4	3 m	Protège de la magie
5	6	3 m	Protège de tout
■	0	Normale	Désactive le cube

Sort ou effet	Charges supplémentaires
Cor de dévastation	6
Désintégration	6
Mur de feu	2
Passer-muraille	3
Porte de phase	5
Rayons prismatiques	7

Quand le champ de force est activé, toute attaque infligeant plus de 30 points de dégâts oblige le cube à dépenser 1 charge additionnelle tous les 10 points de dégâts supplémentaires à 30 (+1 charge pour une attaque occasionnant 40 points de dégâts, +2 charges si le total se monte à 50 points, etc.). De plus, les sorts et objets magiques qui affectent l'intégrité de l'écran (comme *désintégration* ou *passer-muraille*) forcent eux aussi le cube à puiser dans ses réserves plus vite que d'habitude. À noter que ces sorts (liste page précédente) ne peuvent être lancés sur ou depuis le cube.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *mur de force* ; Prix 62 000 po.

Cube des plans. Chacune des six faces de ce petit cube de cornaline est reliée à un plan, l'une d'elles étant obligatoirement associée au plan Matériel. C'est le créateur de l'objet qui détermine les autres destinations possibles, sauf si le cube est obtenu aléatoirement (auquel cas le choix est fait par le MD).

Si le possesseur du cube des plans appuie une fois sur l'une des faces, l'objet ouvre un portail à destination du plan en question. Il y a 10% de chances par minute pour qu'un Extérieur natif de ce plan emprunte ce passage pour venir se nourrir ou se distraire sur le plan Matériel. Le portail se referme quand on appuie une seconde fois sur la même face. Il est impossible d'ouvrir plusieurs portails en même temps.

S'il appuie deux fois de suite sur une face, le personnage et toutes les créatures se trouvant à moins de 1,50 mètre de lui sont transportés jusqu'au plan d'arrivée (les autres personnes ont droit à un jet de Volonté DD 23 pour annuler).

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *portail* ; Prix 164 000 po.

Cube de résistance au froid. On peut activer ou désactiver ce cube en appuyant sur l'une de ses faces. Quand il est activé, il constitue une zone cubique de 3 mètres d'arête autour de son possesseur (ou autour du cube, s'il est posé plutôt que tenu), à l'intérieur de laquelle il maintient une température minimale de 20° C si la température extérieure est plus faible (si elle est plus élevée, le cube reste sans effet). Le champ de force absorbe toutes les attaques à base de froid (telles que les sorts *tempête de grêle* ou *cône de froid*, ou le souffle d'un dragon blanc). S'il subit un total de 50 points de dégâts en 1 round, il reprend sa forme initiale et ne peut être activé avant au moins 1 heure (cela se produit que les dégâts aient été infligés par une ou plusieurs attaques). Enfin, s'il essuie un minimum de 100 points de dégâts dans un laps de temps de 10 rounds, le cube est irrémédiablement détruit.

Abjuration faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *protection contre les énergies destructives* ; Prix 27 000 po.

Cuillère de Murlynd. Cet ustensile de table en apparence anodin est généralement taillé dans de la corne. Si la cuillère est placée sur un récipient vide (bol, coupe, assiette, etc.), celui-ci se remplit d'un épais grua, aussi immonde que nourrissant. Même s'il donne l'impression de mâcher

du carton détrempe, il contient tous les éléments nécessaires pour subvenir aux besoins d'une créature herbivore, carnivore ou omnivore. Chaque jour, la cuillère peut en produire assez pour nourrir jusqu'à quatre humains.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *création de nourriture et d'eau* ; Prix 5 400 po.

Diamant du Chaos. Bien que non taillée, cette pierre précieuse est splendide et grosse comme le poing. Chaque jour, elle confère les pouvoirs suivants à son possesseur :

- Cercle magique contre la Loi
- Confusion mineure
- Manteau du Chaos
- Parole du Chaos

Chaque pouvoir est utilisable 1d4 fois par jour (le MD détermine le chiffre exact chaque jour, en jetant séparément le dé pour chaque pouvoir).

Si le possesseur du diamant n'est pas d'alignement chaotique, il acquiert instantanément un niveau négatif. Ce niveau ne se traduit jamais par une perte de niveau effective, mais rien (pas même restauration) ne permet de le faire disparaître tant que le personnage conserve le diamant du Chaos.

Multiples puissances ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, *cercle magique contre la Loi, confusion mineure, manteau du Chaos, parole du Chaos, alignement chaotique* ; Prix 160 000 po ; Poids 500 g.

Écharpe de résistance à la magie. Cette large bande de tissu brodé se porte sur les épaules, par-dessus les vêtements ou l'armure. Elle confère à son porteur une résistance à la magie de 21.

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie* ; Prix 90 000 po.

Élixir d'acuité visuelle. Cette potion permet de remarquer le moindre détail, aussi petit soit-il (bonus d'aptitude de +10 aux tests de Fouille pendant 1 heure).

Divination faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ; Prix 250 po.

Élixir de déplacement furtif. Cette potion confère à qui la boit le pouvoir de se déplacer sans bruit. Dans le même temps, elle assourdit les sons qui émanent du personnage, ce qui lui procure un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Déplacement silencieux (pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *silence* ; Prix 250 po.

Élixir de discrétion instinctive. Un personnage buvant cette potion trouve instinctivement les meilleurs endroits pour se cacher (bonus d'aptitude de +10 en Discrétion pendant 1 heure).

Illusion faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité* ; Prix 250 po.

Élixir de nage. Cette potion facilite la nage. Une aura magique presque imperceptible entoure le personnage et l'aide à mieux glisser dans l'eau, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Nagation pendant 1 heure.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *niveau 6 de lanceur de sorts* ; Prix 250 po.

Élixir de souffle enflammé. Cet étrange élixir procure à qui le boit le pouvoir de cracher des flammes. Le buveur peut le faire jusqu'à trois fois, chacun de ses souffles infligeant 4d6 points de dégâts de feu à une cible unique distante de 7,50 mètres au maximum. La victime a droit à un jet de Réflexes de DD 13 pour demi-dégâts. Si tous les souffles ne sont pas utilisés, la potion cesse de faire effet au bout d'une heure.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *rayon ardent* ; Prix 1 100 po.

Encens de méditation. Ce bloc rectangulaire d'encens à l'odeur douceâtre est impossible à différencier d'un encens non magique tant qu'on ne l'allume pas. À ce moment-là, sa senteur bien particulière et les volutes de fumée perlée qu'il dégage sont reconnaissables par quiconque réussit un test d'Art de la magie (DD 15).

Quand un pratiquant de la magie divine (druide, paladin, prêtre ou rôdeur) allume un bloc d'encens de méditation et passe 8 heures à prier à côté, il prépare ses sorts comme si tous bénéficiaient du don de métamorphose Quintessence des sorts, si ce n'est qu'ils sont toujours comptabilisés à leur niveau normal (alors qu'ils devraient avoir trois niveaux de plus avec ce don).

Chaque bloc d'encens brûle pendant 8 heures et ses effets persistent 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *Quintessence des sorts, bénédiction* ; Prix 4 900 po ; Poids 500 g.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'Air. Large de 15 centimètres et haut de 2 ou 3, ce récipient en or parsemé de trous ressemble aux encensoirs que l'on trouve dans les lieux de culte. Il suffit de le remplir d'encens, de l'allumer et de prononcer l'incantation appropriée pour faire apparaître un élémentaire de l'Air de taille G. Il faut 1 round entier pour réciter l'incantation. L'encensoir fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*, sauf quand on fait brûler de l'encens de méditation à l'intérieur. Dans ce cas, il produit l'effet du sort *convocation de monstres IX* et l'entité appelée est un seigneur élémentaire. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires de l'Air à la fois. Un nouveau bloc d'encens est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé). Voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions concernant les élémentaires de l'Air.

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres IX* ; Prix 100 000 po ; Poids 500 g.

Éventail enchanté. Cet objet a l'air d'un banal éventail de papier ou tissu tendu sur une armature de bois léger, mais quand son possesseur l'agit en prononçant le mot de commande, il génère, non pas un petit courant d'air, mais un violent coup de vent équivalent au sort *bourrasque*. L'éventail peut être utilisé sans risque une fois par jour. Au-delà, il y a 20% de risques cumulables par utilisation supplémentaire qu'il se déchire, auquel cas il est irrémédiablement détruit.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *bourrasque* ; Prix 5 500 po.

Fers à cheval de rapidité. Ces fers à cheval se trouvent par jeu de quatre. Quand on les cloue aux sabots d'un animal, ils lui confèrent un bonus d'altération de +9 mètres à la vitesse de déplacement au sol de base. Comme toutes les augmentations de vitesse, celle-ci est accompagnée d'un bonus aux tests de Saut (voir page 84 du *Manuel des Joueurs*). Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *rapidité* ; Prix 3 000 po ; Poids 6 kg (les quatre).

Fers à cheval du zéphyr. Ces fers à cheval vont par quatre et doivent être cloués aux sabots de l'animal auquel ils sont destinés. La monture qui en est équipée ne touche plus le sol, même si elle continue de se déplacer à une dizaine de centimètres de toute surface relativement horizontale. Le cheval ne vole pas, mais il peut traverser les surfaces trop instables pour supporter son poids, comme l'eau ou la lave. De plus, il ne laisse pas de trace et ne risque pas de déclencher les pièges à pression. Sa vitesse de déplacement est inchangée. Les quatre fers doivent être portés en même temps pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *lévitation* ; Prix 6 000 po ; Poids 2 kg (les quatre).

Flacon d'air pur. De prime abord, cet objet ressemble à une banale bouteille en verre, vide et fermée par un bouchon. Mais il suffit de l'amener dans un environnement privé d'air (par exemple sous l'eau, ou dans le vide) pour se rendre compte qu'elle est en réalité remplie d'oxygène et que son contenu se renouvelle en permanence. Son possesseur peut donc trouver à l'intérieur l'oxygène nécessaire pour subsister, et le flacon peut être utilisé par plusieurs personnes à la fois. Prendre une grande goulée d'air est une action simple, mais par la suite, l'aventurier peut agir normalement tant qu'il parvient à retenir son souffle.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique* ; Prix 7 250 po ; Poids 1 kg.

Flasque de fer. Cet étrange récipient est souvent couvert de runes d'argent et fermé par un bouchon en laiton frappé d'un sceau composé de glyphes et autres symboles insolites. En prononçant le mot de commande, l'utilisateur peut forcer un Extérieur à entrer dans la flasque, à condition que sa cible rate un jet de Volonté (DD 19). Cette attaque a une portée de 18 mètres. La flasque de fer ne peut contenir qu'une seule entité à la fois. Le prisonnier est libéré dès que le bouchon est enlevé.

Le mot de commande ne peut être prononcé qu'une fois par jour.

Si le personnage libérant une créature enfermée prononce le mot de commande, l'ancien prisonnier est obligé de le servir pendant 1 heure. En l'absence du mot de commande, l'entité agit en accord avec ses dispositions naturelles (le plus souvent, elle attaque le possesseur de la flasque, à moins d'avoir de bonnes raisons de ne pas le faire). Toute tentative faite pour emprisonner de nouveau une créature ayant déjà été enfermée à l'intérieur du récipient se traduit par un bonus de +2 au jet de sauvegarde et la rend résolument hostile. Il se peut qu'une flasque de fer nouvellement découverte contienne déjà un prisonnier, comme indiqué sur la table suivante :

Id100	Contenu	Id100	Contenu
01-50	Vide	89	Glabrezu (démon)
51-54	Élémentaire de l'Air (taille C)	90	Succube (démon)
55-58	Arrawak	91	Osluth (diable)
59-62	Élémentaire de la Terre (taille C)	92	Barbazu (diable)
63-66	Xorn	93	Érynyx (diable)
67-70	Élémentaire du Feu (taille C)	94	Cornugon (diable)
71-74	Salamandre	95	Avoral (guardinal)
75-78	Élémentaire de l'Eau (taille C)	96	Chaele (éladrin)
79-82	Tojanida adulte	97	Myrmarque (formien)
83-84	Slaad rouge	98	Slaad bleu
85-86	Contremaître formien	99	Rakshasa
87	Vrock (démon)	100	Démon (balor) ou diable (diantrefosse) ; une chance sur deux
■	Hezrou (démon)		

Invocation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, séquestration ; Prix 170 000 po (vide). Poids 500 g.

Flûte à bruitsages. Entre les mains d'un personnage possédant la compétence Représentation (instruments à vents), cette flûte peut produire des sons aussi étranges que différents. Ces bruits chimériques sont l'équivalent du sort *son imaginaire* (niveau 2 de lanceur de sorts).

Illusion faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *son imaginaire* ; Prix 1 800 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte de douleur. Cette flûte semble anodine et rien ne trahit sa nature magique. Mais lorsqu'un personnage qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vents) de DD 15, elle produit une sublime mélodie. Toutes les créatures distantes de 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas être fascinés par la musique. (Il s'agit d'un effet mental de son de type coercition.)

Dès que la musique cesse, toutes les créatures affectées ressentent une douleur atroce au moindre bruit, aussi faible soit-il. À moins d'évoluer dans un environnement totalement silencieux, elles subissent 1d4 points de dégâts par round durant 2d4 rounds. Pendant ce temps, les dégâts de son (tels que ceux infligés par *cacophonie*) sont doublés. Par la suite, les créatures cessent de subir des dégâts, mais tout bruit reste douloureux ; elles sont secouées au moindre son (c'est-à-dire sauf en cas de silence total). Cet effet est semblable à une malédiction, il est donc très difficile de s'en débarrasser (voir le sort du même nom).

Enchantement et Évocution faibles ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, aptitude de classe de musique de barde, *cacophonie* ; Prix 12 000 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte d'Hamel. Cette flûte de Pan a l'air on ne peut plus ordinaire, mais il suffit que son utilisateur connaisse la mélodie appropriée pour appeler 1d3 nuées de rats, à condition que ces animaux se trouvent à moins de 120 mètres de distance. Pour chaque 15 mètres que les rats auront à parcourir, il y a un délai de 1 round. Le flûtiste doit jouer sans interruption jusqu'à ce que les rats apparaissent. Quand cela se produit, il doit effectuer un test de Représentation (instruments à vents) de DD 10. En cas de succès, les rats obéissent aux directives télépathiques du personnage tant qu'il joue. Dans le cas contraire, ils se jettent sur lui. Si le flûtiste cesse de jouer pour quelque raison que ce soit, les rats s'en vont immédiatement. Si on les rappelle au cours de la même journée, la tâche est plus complexe et le DD du test de Représentation passe à 15.

Au cas où les rats seraient sous le contrôle d'une autre créature, le nombre de DV de cette dernière vient s'ajouter au DD du test de Représentation. De plus, même si le personnage parvient à imposer sa volonté aux rats, un

nouveau test est nécessaire chaque round si l'ancien maître des rongeurs tente activement de reprendre le contrôle.

Invocation modérée ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *charme animal*, *convocation d'alliés naturels* I, aptitude de classe d'empathie sauvage ; Prix 1 150 po ; Poids 1,5 kg.

Flûte de hantise. Cette flûte de Pan est un peu plus petite que la normale. Lorsque la personne qui en joue réussit un test de Représentation (instruments à vents), elle produit une mélodie étrange et envoûtante. Les créatures à 9 mètres ou moins doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 ou être effrayées pendant 4 rounds. Les créatures ayant 6 DV ou plus ne sont pas affectées. La flûte de hantise peut être utilisée deux fois par jour.

Nécromancie faible ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *effroi* ; Prix 6 000 po ; Poids 1,5 kg.

Forteresse de Daern. Ce cube métallique n'a rien d'impressionnant, mais il suffit de l'activer par un mot de commande pour faire apparaître une tour carrée de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, surmontée de créneaux et dotée de meurtrières sur toutes ses faces. Les parois métalliques s'enfoncent de 3 mètres dans le sol, ce qui assure l'assise de la tour et l'empêche de basculer. On y entre par une petite porte ne s'ouvrant que sur ordre du possesseur de l'objet (même le sort *déblatage* ne suffit pas).

Les murs de la forteresse sont en adamantium et ont 100 points de résistance pour une solidité de 20. Les dommages infligés à l'édifice ne peuvent être réparés, sauf à l'aide des sorts *souhait* et *miracle*, qui lui rendent chacun 50 points de résistance.

Le cube n'a besoin que de 1 round pour se transformer en forteresse. Sa porte, qui fait automatiquement face à son propriétaire, s'ouvre ou se ferme instantanément sur son ordre. Les créatures se trouvant à proximité doivent prendre garde à ne pas se laisser surprendre par la croissance subite de la forteresse, sous peine de subir 10d10 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 19). Le possesseur de la tour ne risque rien, car elle se forme systématiquement à distance suffisante de lui.

La forteresse peut être désactivée grâce à un second mot de commande (différent du premier). Elle ne peut être désactivée que si elle est vide.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *maoiz*, *somphues* de Mordenkainen ; Prix 55 000 po.

Fourreau d'affûtage. Ce fourreau de cuir traité et d'argent fin s'élargit ou se rétrécit pour accueillir n'importe quelle arme à lame, depuis une dague ou un couteau jusqu'à une épée à deux mains. Trois fois par jour, sur ordre de son possesseur, il peut lancer *affûtage* sur l'arme qu'il contient.

Transmutation modérée ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *affûtage* ; Prix 16 000 po ; Poids 500 g.

Gant de rangement. Cet objet prend la forme d'un gant de cuir tout simple. Sur commande, un objet que le personnage tient dans sa main gantée disparaît (à condition qu'il ne pèse pas plus de 20 kg et qu'il soit possible de le tenir à une main). Tant qu'il est rangé, l'objet a un poids négligeable. Par la suite, il suffit que le personnage claque des doigts (toujours de la main gantée) pour que l'objet réapparaisse. Un tel gant ne permet de ranger qu'un seul objet à la fois. Ranger ou sortir un objet est une action libre. L'objet affecté est placé en état d'animation suspendue et ■ réduit qu'il devient impossible de le voir à l'œil nu. Il est stocké dans un repli de la paume. Nombre de possesseurs de *gants de rangement* s'en servent pour avoir en permanence à portée de main une arme, une baguette magique, ou même une torche allumée (laquelle ne se consume pas, étant maintenue en état d'animation suspendue). Les durées des sorts ne sont pas interrompues et continuent de s'écouler. Si l'effet magique du gant est réprimé ou dissipé, l'objet stocké réapparaît instantanément.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *réduction d'objet* ; Prix 10 000 po (pour un gant).

Gantelets d'ogre. Ces gantelets de cuir rigide sont renforcés de clous en fer sur toute leur longueur (face extérieure uniquement). Ils confèrent une grande puissance physique à leur porteur, ce qui se traduit par un bonus d'altération de +2 en Force. Les deux gantelets doivent être portés pour que l'enchantement fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *force de la main* ; Prix 4 000 po ; Poids 1 kg chacun.

Gantelet de rouille. Ce gantelet de métal unique est extrêmement puissant bien que piqué de rouille. Une fois par jour, il peut affecter un objet grâce à l'équivalent du sort *rouille*. Dans le même temps, il protège totalement

son porteur et l'équipement de ce dernier contre la corrosion (magique ou non) et contre les attaques des oxydeurs (voir le *Manuel des Monstres*).

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, rouille ; Prix 1 500 po ; Poids 1 kg.

Gants antiprojectiles. Une fois enfilés, ces gants semblent se fondre dans les mains de leur porteur et deviennent quasiment invisibles. Deux fois par jour, leur porteur peut agir comme s'il possédait le don Interception de projectiles, même s'il ne possède pas les conditions nécessaires. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet, et le personnage doit avoir au moins une main de libre s'il veut attraper quoi que ce soit.

Abjuration faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, bouclier ; Prix 4 000 po.

Gants de Dextérité. Ces gants de cuir souple extrêmement moulants permettent de manipuler les objets les plus délicats. De plus, ils améliorent la Dextérité de leur porteur, sous la forme d'un bonus d'altération variable s'appliquant à cette caractéristique (+2, +4 ou +6, selon le modèle). ■ faut porter les deux gants pour profiter de ce bonus.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, grâce féline ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Gants de nage et d'escalade. Ces gants légers d'aspect anodin confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests d'Escalade et de Natation. Les deux gants doivent être portés pour que la magie fasse effet.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, force de laume ; Prix 250 po.

Gemme à élémentaire. Cette gemme contient un sort de convocation lié à un plan élémentaire spécifique (Air, Eau, Feu ou Terre). Lorsqu'elle est brisée, frappée ou cassée (une action simple), un élémentaire de taille G apparaît, comme si on avait lancé un sort de convocation d'alliés naturels. L'élémentaire est sous le contrôle de la créature ayant brisé la gemme.

La couleur de la gemme correspond au type d'élémentaire qu'elle permet de convoquer. Une gemme à élémentaire d'Air est transparente, une gemme à élémentaire d'Eau est bleu-verte, une gemme à élémentaire de Feu est orange rougeâtre et une gemme à élémentaire de la Terre est brun clair.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, convocation d'alliés naturels V ; Prix 2 250 po.

Gemme d'illumination. Ce cristal prend la forme d'un prisme allongé au contact rugueux. Selon le mot de commande choisi par son utilisateur, il peut émettre de la lumière sur l'un des trois modes suivants :

- Le premier mot de commande fait apparaître une pâle lueur naissant au cœur de la gemme et éclairant comme une lanterne à capote. Cette fonction ne consomme aucune charge.
 - Le deuxième mot de commande libère un rai de lumière aveuglante de 30 centimètres de large et de 15 mètres de long. Toute créature touchée par ce rayon (ce qui nécessite une attaque de contact à distance) est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 14). Cette utilisation dépense 1 charge.
 - Le troisième mot de commande génère une lumière aveuglante dans un cône de 9 mètres de long. Même si cette vive lueur ne dure qu'une fraction de seconde, toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être aveuglées pendant 1d4 rounds. Cette utilisation dépense 5 charges.
- Une gemme d'illumination nouvellement créée a 50 charges. Quand toutes ses charges ont été utilisées, elle perd toute sa magie.

Évocation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, lumière du jour ; Prix 13 000 po.

Gemme de vision. De prime abord, rien ne permet d'établir que cette pierre précieuse finement taillée et polie est magique. Pourtant, quiconque regarde au travers bénéficie de l'effet du sort *vision lucide*. Une gemme de vision peut être utilisée jusqu'à 30 minutes par jour, réparties selon les désirs de son propriétaire en plusieurs périodes pouvant aller jusqu'au round.

Divination modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, vision lucide ; Prix 75 000 po.

Gilet d'évasion. Les poches secrètes de ce gilet en soie contiennent des crochets de cambrioleur spéciaux, qui offrent un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Crochetage du personnage. Le gilet lui-même confère un bonus d'aptitude de +6 aux tests d'Évasion.

Invocation et Transmutation faibles ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, déblocage, grasse ; Prix 5 200 po.

Harpe de suggestion. Cet instrument de musique est doré et sculpté avec soin. Son utilisateur peut tenter de faire passer une suggestion (comme le sort, jet de Volonté DD 14 pour annuler) dans sa musique pour chaque 10 minutes d'utilisation et à condition de réussir un test de Représentation (instruments à cordes) de DD 14. Si le test échoue, ce public ne peut plus être affecté par d'autres représentations d'ici 24 heures.

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, suggestion ; Prix 7 500 po ; Poids 2,5 kg.

Havresac d'Hévard. Ce sac à dos semble bien confectionné, mais aussi passablement usé et on ne peut plus ordinaire. Il est fait de cuir tanné avec deux poches de côté, apparemment assez larges pour contenir, chacune, un volume correspondant à un litre de liquide. En réalité, ces deux poches sont l'équivalent de sacs sans fond pouvant accueillir un volume maximal de 60 dm³ ou un poids ne dépassant pas 10 kg. Quant à la poche centrale, elle peut contenir quatre fois plus, soit 240 dm³ (1/4 m³) ou 40 kg. Même chargé au maximum, le havresac ne pèse que 2,5 kg.

Une telle capacité est déjà fort intéressante, mais le havresac d'Hévard possède un autre pouvoir qui l'est plus encore : chaque fois que son possesseur plonge la main dedans pour en sortir un certain objet, celui-ci se trouve systématiquement au-dessus. Le personnage ne perd donc aucun temps à fouiller dans son sac. Une action de mouvement est nécessaire pour récupérer l'objet désiré, mais elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, coffre secret de Léomund ; Prix 2 000 po ; Poids 2,5 kg.

Jatte de contrôle des élémentaires de l'Eau. Ce large récipient est généralement taillé dans un minéral semi-précieux bleu ou vert, tel que la malachite, le lapis-lazuli, l'azurite, la turquoise, le péridot ou même le jade. Relativement fragile, il fait une trentaine de centimètres de diamètre et deux fois moins de profondeur. Il suffit d'emplir la jatte d'eau douce et de prononcer l'incantation appropriée (ce qui prend 1 round entier) pour voir apparaître un élémentaire de l'Eau de taille G. La jatte fonctionne en tout point comme le sort *convocation de monstres VI*. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Il faut remettre de l'eau dans la jatte chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

■ L'on utilise de l'eau salée, l'élémentaire qui apparaît est de taille TG et la jatte produit un effet similaire au sort *convocation de monstres VII*. Voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples précisions concernant les élémentaires de l'Eau.

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, convocation de monstres VI, convocation de monstres VII ; Prix 100 000 po ; Poids 1,5 kg.

Lanterne révélatrice. Cette lanterne fonctionne comme une lanterne à capote normale. Mais en plus, quand elle est allumée, elle révèle la présence de toutes les créatures et de tous les objets invisibles dans un rayon de 7,50 mètres, comme le sort *négarion de l'invisibilité*.

Évocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, négation de l'invisibilité ; Prix 30 000 po ; Poids 1 kg.

Liens mystiques de Bilarro. Quand on le voit pour la première fois, cet objet extrêmement puissant paraît n'être qu'une vulgaire boule de métal rouillé de 7,5 cm de diamètre, couverte de bandelettes métalliques.

Quand la boule est jetée sur un adversaire en prononçant le mot de commande, les bandes se déploient et se referment sur leur cible en cas d'attaque de contact à distance réussie. Elles permettent de capturer et d'immobiliser une créature de taille G ou moins, le prisonnier ne pouvant presque rien faire (voir ci-dessous) tant que le personnage ne prononce pas une seconde fois le mot de commande (ce qui retransforme les liens mystiques en sphère métallique). La créature emprisonnée peut détruire les liens mystiques (et les rendre inutilisables) en réussissant un test de Force (DD 30). Elle peut également leur échapper sur un test d'Évasion réussi (DD 30). Les liens mystiques de Bilarro peuvent être utilisés une fois par jour.

Évocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, poigne de Bigby ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

Livre magique de Boccob. Ce livre confectionné avec soin est toujours de taille modeste, ses dimensions dépassant rarement 30 cm x 20 cm x 2,5 cm. Fait pour durer, il est également étanche, et sa couverture est composée de deux plaques en fer décorées d'argent et fermée par une serrure.

Un magicien peut remplir de sorts les 1 000 pages d'un *livre magique de Boccob* sans avoir à payer le coût habituel en matières premières. Si l'on en trouve un dans le cadre d'un trésor déterminé aléatoirement, il n'y a jamais la moindre formule magique à l'intérieur.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, page secrète ; Prix 12 500 po ; Poids 500 g.

Loupe de détection. Ce verre taillé de forme circulaire permet à son utilisateur de remarquer les plus infimes détails qui soient, ce qui se traduit par un bonus de +5 aux tests de Fouille. Il aide également à suivre les traces, conférant un bonus de +5 aux tests de Survie effectués pour pister. Le verre fait une quinzaine de centimètres de diamètre. Il est muni d'une monture et d'une poignée, l'ensemble constituant la loupe. Il est impossible d'utiliser cet objet si l'on porte déjà des lunettes ou des lentilles magiques.

Divination modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, vision lucide ; Prix 3 500 po ; Poids 500 g.

Lunettes grossissantes. Les verres de ces lunettes sont faits d'un cristal traité magiquement. Quiconque les chausse y voit nettement mieux que la normale à très courte distance (pas plus de 30 centimètres). Cette perception bien plus nette du moindre détail se traduit par un bonus d'aptitude +5 aux tests de Fouille pour déceler les portes secrètes, les pièges et autres objets dissimulés. Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, vision lucide ; Prix 1 250 po.

Lunettes de nyctalope. Les verres de ces lunettes ont été taillés dans un cristal noir. Même si elles paraissent opaques, quiconque les chausse y voit normalement et acquiert le pouvoir de vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres). Les lunettes ne fonctionnent que si les deux verres sont présents.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, vision dans le noir ; Prix 12 000 po.

Lustrargent. Cette substance peut être appliquée à une arme par une action simple. Cela lui donne les propriétés de l'argent alchimique (voir page 288) pendant 1 heure, en remplaçant les propriétés de son matériau d'origine. Ainsi, une épée longue d'adamantion +1 sainte devient une épée longue d'argent +1 sainte pour la durée de l'effet. Un flacon de lustrargent permet d'enduire une arme de corps à corps ou 20 munitions.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux ; Prix 250 po.

Lyre de bâtisseur. Pour peu que le propriétaire de cet instrument de musique sache jouer le bon morceau, quelques notes suffisent pour contrer les attaques portées contre tous les matériaux de construction (murs, planchers, toits, etc.) dans un rayon de 90 mètres. Cela inclut l'effet d'un cor de dévastation ou du sort désintégration, mais aussi les coups de bélier et les attaques portées par les machines de guerre. La lyre peut être utilisée de cette manière une fois par jour, et la protection se prolonge pendant 30 minutes.

Comme son nom l'indique, la lyre permet également de bâtir. Une fois par jour, elle peut produire une mélodie construisant magiquement des bâtiments ou creusant des galeries, des tranchées, etc. L'effet produit en 30 minutes de musique fournit un résultat égal au travail de 100 humains pendant 3 jours. Chaque heure après la première, le personnage jouant de la lyre doit réussir un test de Représentation (instruments à corde) de DD 18. Dès qu'il en rate un, il doit s'arrêter et attendre au moins une semaine pour pouvoir réutiliser ce pouvoir de la lyre.

Transmutation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, fabrication ; Prix 13 000 po ; Poids 2,5 kg.

Maillet des titans. Cet énorme maillet fait 2,40 mètres de long. Utilisé comme arme, il fonctionne comme une massue +3 et inflige des dégâts triplés aux objets inanimés. Son porteur doit toutefois avoir un minimum de 18 en Force pour pouvoir s'en servir correctement, sans quoi tous ses coups s'accompagnent d'un malus de -4 au jet d'attaque.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, poing de Bigby ; Prix 25 305 po ; Coût 12 305 po + 480 po ; Poids 80 kg.

Main du mage. Cette main d'elfe momifiée est fixée à une chaîne en or permettant de la porter autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Elle permet à son possesseur de lancer à volonté le sort *manipulation à distance*.

Transmutation faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, manipulation à distance ; Prix 900 po ; Poids 1 kg.

Main miraculeuse. Cette main humaine momifiée est fixée à une lanière de cuir permettant de l'attacher autour du cou (ce qui interdit tout autre objet de type collier ou amulette). Si un anneau magique est glissé à l'un des doigts de la main, le possesseur de cette dernière bénéficie de ses pouvoirs comme s'il le portait lui-même, et l'anneau vient en plus des deux auxquels il a normalement droit (grâce à la main miraculeuse, il est donc possible de porter trois anneaux magiques en même temps). La main ne peut porter qu'un seul anneau à la fois.

En plus, la main miraculeuse permet de lancer *détection de l'invisibilité* et *lumière du jour* (1 fois par jour chacun).

Multiples faibles ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, animation des morts, détection de l'invisibilité, lumière du jour ; Prix 8 000 po ; Poids 1 kg.

Manuel de coordination physique. Ce gros ouvrage contient mille conseils sur la façon d'améliorer son équilibre et sa coordination physique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Dextérité (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit souhait, soit miracle ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Manuel de remise en forme. Ce gros ouvrage contient mille conseils de remise en forme, depuis les exercices physiques à pratiquer couramment jusqu'à l'alimentation à suivre. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Force (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit souhait, soit miracle ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Manuel de vitalité. Ce gros ouvrage contient mille conseils pour garder une excellente condition physique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Constitution (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit souhait, soit miracle ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Masque de la camarade. Ce masque d'ivoire a été taillé de manière à représenter un crâne grimaçant. Une fois par jour, après avoir été porté pendant 1 heure d'affilée, le masque se détache de lui-même et fond en volant sur la cible qui lui a été assignée, à condition que cette dernière soit distante de moins de 15 mètres. Le masque de la camarade effectue une attaque de contact au corps à corps, en utilisant le bonus de base à l'attaque de son porteur. En cas de succès, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour ne pas mourir sur le coup, comme si elle venait d'être affectée par le sort *doigt de mort*. Même si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit 3d6+13 points de dégâts. Que l'attaque soit couronnée de succès ou non, le masque revient, toujours en volant, se fixer sur le visage de son propriétaire.

Nécromancie et Transmutation modérées ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets, doigt de mort, vol ; Prix 22 000 po ; Poids 1,5 kg.

Médaille de Sagesse. Cette perle fixée à une chaîne fine augmente la valeur de Sagesse de qui la porte autour du cou. Le bonus d'altération conféré est de +2, +4 ou +6, selon la nature de la perle.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, sagesse du hobau ; Prix 4 000 po (+2), 16 000 po (+4) ou 36 000 po (+6).

Médaille des pensées. Ce pendentif prend la forme d'un disque fixé à

une chaîne. Le plus souvent fait de bronze, de cuivre ou de faux argent, alliage à base de cuivre, de zinc et de nickel, il permet à qui le porte autour du cou de lire les pensées des autres, comme à l'aide du sort *détention de pensées*.

Divination faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *détention de pensées* ; Prix 12 000 po.

Miroir d'emprisonnement. Ce miroir de cristal est le plus souvent un carré de 1,20 mètre de côté, encadré de métal ou de bois. Il peut être fixé au mur et activé à l'aide d'un mot de commande. Le même mot de commande le désactive. Le miroir contient 15 compartiments extradimensionnels. Toute créature approchant à 9 mètres ou moins et contemplant son reflet dans le miroir doit réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine d'être aspirée dans l'un des compartiments. Quelqu'un qui ignore la véritable nature du miroir voit systématiquement son reflet et risque donc de se retrouver emprisonné. Par contre, un individu conscient du danger n'a que 50% de chances de voir son reflet s'il détourne les yeux (mêmes règles que les attaques de regard, voir page 291).

Quand une créature rate son jet de sauvegarde, elle est aspirée à l'intérieur du miroir, quelle que soit sa taille. Morts-vivants et créatures artificielles ne peuvent être absorbés, pas plus que les objets inanimés ou la matière non vivante. L'équipement de la victime reste derrière elle, de même que tout ce qu'elle portait ou tenait à la main. Si le propriétaire du miroir connaît le mot de commande approprié, il peut appeler le reflet de n'importe quelle créature emprisonnée dans l'un des compartiments extradimensionnels et discuter avec elle. Un autre mot de commande libère le prisonnier. Ces deux mots de commande (appel et libération) sont différents pour chaque prisonnier.

Si le miroir vient à dépasser ses capacités de détention, un de ses captifs (déterminé aléatoirement) est relâché afin de faire de la place à la dernière victime en date. Si le miroir est brisé, tous les prisonniers sont libérés. Ils attaquent aussitôt le propriétaire de l'objet pour se venger.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *emprisonnement* ; Prix 200 000 po ; Poids 25 kg.

Miroir d'opposition. Cet objet ressemble à un miroir normal, de 1,20 mètre de long sur un petit mètre de large. Fait pour être fixé au mur, on l'active à l'aide d'un mot de commande (le même mot le désactive). Dès qu'une créature voit son reflet dans le miroir, son double se matérialise immédiatement et l'attaque. Le double a les mêmes possessions que l'original, y compris ses objets magiques. À la mort de l'un des deux adversaires, le double disparaît, ainsi que tout son équipement.

Nécromancie puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *clone* ; Prix 92 000 po ; Poids 22,5 kg.

Miroir de révélation. Ce miroir mesure 1,50 mètre de long sur une soixantaine de centimètres de large. Si son possesseur connaît les mots de commande appropriés, il peut faire appel à l'objet pour obtenir les effets suivants :

- Lire les pensées de toute créature dont le reflet est visible dans le miroir (même si elles sont exprimées dans une langue inconnue), du moment que l'utilisateur se trouve à moins de 7,50 mètres du miroir.
- Observer des endroits éloignés comme par le sort *clairvoyance/clairaudience*, à la différence que le personnage peut voir des lieux se trouvant dans d'autres plans, pour peu qu'il les connaisse suffisamment.
- S'en servir comme portail pour se rendre dans d'autres lieux. L'utilisateur commence par observer grâce à la fonction précédente l'endroit qui l'intéresse, après quoi il n'a plus qu'à passer au travers du miroir pour atteindre la destination. D'autres que lui peuvent le suivre s'ils le souhaitent. Un portail invisible reste sur place à l'endroit où le personnage arrive, et ce dernier peut l'emprunter pour repartir. Une fois qu'il le fait, le portail se referme aussitôt. Sinon, il disparaît de lui-même au bout de 24 heures, piégeant éventuellement l'utilisateur, ou plus tôt si le personnage prononce le mot de commande approprié. Les créatures ayant au moins 12 en Intelligence ont autant de chances de remarquer le portail qu'un capteur magique émis par le sort *scintillation*. Toute créature passant par ce portail réapparaît dos au miroir.
- Une fois par semaine, le miroir répond avec une grande précision à une brève question concernant une créature dont l'image est visible à sa surface (les réponses sont similaires à celles obtenues par l'intermédiaire du sort *mythes et légendes*).

Divination et Invocation puissantes ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *clairvoyance/clairaudience*, *détention de pensées*, *mythes et légendes*, *portail* ; Prix 175 000 po ; Poids 20 kg.

Onguent des roches. Cette étrange pommade a deux usages. Si on en applique une dose (soit 25 grammes) sur une créature pétrifiée, elle ramène cette dernière à la vie (comme le sort *transmutation de la pierre en chair*). À l'inverse, si une créature de chair et de sang s'en enduit la peau, elle bénéficie de l'équivalent du sort *peau de pierre*.

Abjuration et Transmutation puissantes ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *peau de pierre*, *transmutation de la pierre en chair* ; Prix 4 000 po par dose.

Onguent d'insaisissabilité. Cette substance confère un bonus d'aptitude de +20 aux tests d'Évasion, ce qui fait qu'il est quasiment impossible de se saisir ou de ligoter quiconque s'en enduit. Des obstacles tels que les toiles d'araignée (magiques ou non) ne gênent nullement le personnage, pas plus que les cordes magiques. Si l'onguent est renversé par terre ou dans un escalier, il a l'effet du sort *graisse*, si ce n'est qu'il reste active bien plus longtemps. L'onguent est complètement absorbé en 8 heures par la surface sur laquelle elle se trouve, mais on peut s'en débarrasser à l'aide d'une solution alcoolisée (le vin fait parfaitement l'affaire).

Les parois intérieures d'un récipient destiné à contenir de la colle universelle (voir page 244) doivent au préalable être enduites avec un onguent d'insaisissabilité.

Invocation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *graisse* ; Prix 1 000 po.

Onguent d'intemporalité. Si l'on applique cette substance sur une matière qui était autrefois vivante (cuir, feuilles, papier, bois, chair morte, etc.), l'objet enduit se trouve protégé contre le passage du temps : chaque année qui passe correspond seulement à une journée en termes d'usure. Il bénéficie également d'un bonus de résistance de +1 à tous les jets de sauvegarde. Les effets de l'onguent sont permanents, mais il est possible de l'ôter par magie (par exemple, en dissipant son effet). Une flasque contient suffisamment de liquide pour enduire huit objets de taille M ou moins. Un objet de taille G compte comme deux objets de taille M, un objet de taille TG comme 4.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux ; Prix 150 po.

Orbe des tempêtes. Cette boule de verre fait 25 centimètres de diamètre. Son possesseur peut appeler les manifestations climatiques de son choix, y compris des tempêtes d'une violence surnaturelle. Une fois par jour, le personnage peut se servir de l'orbe pour faire appel au sort *contrôle du climat*. Une fois par mois, il peut également lancer *tempête vengeresse*. De plus, l'orbe des tempêtes protège son porteur comme un sort d'endurance aux énergies destructives.

Multiples puissantes ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle du climat*, *endurance aux énergies destructives*, *tempête vengeresse* ; Prix 48 000 po ; Poids 3 kg.

Perle des sirènes. Cette perle est splendide et d'un grain très fin ; elle vaut manifestement un minimum de 1 000 po. Si son possesseur la serre fermement en ramenant sa main sur son cœur et s'il tente ensuite d'exécuter une action en rapport avec les pouvoirs de la perle, il comprend la nature de cette dernière et peut faire appel à toutes ses propriétés.

La perle permet à son propriétaire de respirer sous l'eau avec autant d'aisance que s'il se trouvait à l'air libre. De plus, le personnage a une vitesse de déplacement de 18 mètres sous l'eau, et il peut agir normalement (combattre avec n'importe quelle arme, lancer des sorts, etc.) dans cet élément.

Abjuration et Transmutation modérées ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *liberté de mouvement*, *respiration aquatique* ; Prix 15 300 po.

Perle de thaumaturgie. Cette perle en apparence normale, tant par la taille que par l'éclat, est en réalité un ustensile précieux pour tout pratiquant de la magie préparant ses sorts à l'avance (ce qui est le cas des magiciens, prêtres, druides, paladins et rôdeurs). Une fois par jour, le personnage peut, en prononçant le mot de commande, se rappeler un sort qu'il a préparé puis lancé dans le courant de la journée. Le sort doit être d'un niveau correspondant à la perle. Il existe dix types différents de perles de thaumaturgie : les neuf premiers permettent de se rappeler un sort du 1^{er} au 9^e niveau, tandis que le dernier permet de se remémorer deux sorts (de niveau différent ; 6^e niveau maximum).

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer des sorts correspondant au niveau de la perle ; Prix 1 000 po (1^{er} niveau), 4 000 po (2^e niveau), 9 000 po (3^e niveau), 16 000 po (4^e niveau), 25 000 po (5^e niveau), 36 000 po (6^e niveau), 49 000 po (7^e niveau),

64 000 po (8^e niveau), 70 000 po (2 sorts ne dépassant pas le 6^e niveau) ou 81 000 po (9^e niveau).

Philtre d'amour. Quiconque boit cette boisson doucereuse est automatiquement charmé par la première personne qu'il voit ensuite (voir l'effet du sort *charme-personne*; le buveur doit être un humanoïde de taille M ou moins; jet de Volonté DD 14 pour annuler). L'effet du charme s'estompe au bout de 1d3 heures.

Enchantement faible; NLS 4; Création d'objets merveilleux, *charme-personne*; Prix 150 po.

Phylactère du croyant. Cet objet religieux prend la forme d'une petite boîte renfermant des textes religieux et fixée à une lanière de cuir faisant office de bandeau. Aucun moyen non magique ne permet de découvrir la fonction tant qu'il n'est pas en contact avec le front de son utilisateur (il ne fonctionne pas en même temps qu'un casque, par exemple). Le porteur d'un phylactère du croyant est instantanément conscient des actes (ou des objets, effets magiques, etc.) qui seraient contraires à son alignement et qui pourraient nuire à la relation qu'il entretient avec son dieu. Dès que le personnage risque d'accomplir une action déconseillée ou de se saisir d'un objet qu'il devrait éviter, le phylactère le prévient, pour peu qu'il réfléchisse quelques instants, avant d'agir, aux possibles conséquences de son choix.

Divination faible; NLS 1; Création d'objets merveilleux, *détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal*; Prix 1 000 po.

Phylactère d'ascendant sur les morts-vivants. Cet objet sacré permet à un prêtre ou un paladin de repousser les morts-vivants comme s'il avait quatre niveaux de classe de plus.

Nécromancie (Bien) modérée; NLS 10; Création d'objets merveilleux, niveau 10 de prêtre; Prix 11 000 po.

Pierre d'alerte. Pour peu que son propriétaire prononce le mot de commande, ce cube de pierre se fixe à n'importe quel objet. Si l'objet est par la suite touché par quelqu'un qui n'a pas d'abord dit le même mot de commande, la pierre d'alerte émet un long cri perçant qui s'entend à 400 mètres de distance en l'absence de barrières propres à étouffer le bruit. Elle crie pendant 1 heure sans discontinuer.

Abjuration faible; NLS 3; Création d'objets merveilleux, *alarme*; Prix 2 700 po; Poids 1 kg.

Pierre de contrôle des élémentaires de la Terre. Cet objet est généralement une pierre mal polie et de forme étrange. Son possesseur n'a qu'à déclan-

mer l'incantation appropriée pour qu'un élémentaire de la Terre de taille TG apparaisse, s'il y a de la terre, de la boue ou de l'argile à proximité. L'incantation demande 1 round entier et l'effet produit par la pierre est identique à celui du sort *convocation de monstres VII*, si ce n'est que l'identité de la créature appelée est déjà définie. Si l'élémentaire est convoqué à l'aide de sable ou de pierre non taillée, sa puissance est moindre: il est seulement de taille G et la pierre fonctionne comme le sort *convocation de monstres VI*. La zone de terre (ou argile, sable, etc.) servant de base de convocation doit faire au moins 1 m² en termes de surface, et plus de 0,1 m³ en termes de volume (soit le même carré sur un minimum de 10 centimètres de profondeur). L'élémentaire apparaît au bout de 1d4 rounds. Voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples précisions à son sujet. On ne peut pas appeler plusieurs élémentaires à la fois. Une nouvelle base de convocation est nécessaire chaque fois que l'on souhaite convoquer un nouvel élémentaire, et il est impossible de le faire apparaître tant que le premier élémentaire n'a pas disparu (en étant tué, renvoyé dans son plan ou dissipé).

Invocation modérée; NLS 13; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres VI, convocation de monstres VII*; Prix 100 000 po; Poids 500 g.

Pierre ioun. Il existe de nombreux modèles de pierres ioun, qui flottent dans les airs, à moins d'un mètre de leur possesseur. Quand un personnage trouve une pierre, il doit la serrer dans sa main quelques instants, puis la relâcher: elle se met alors à tourner autour de sa tête, en décrivant une orbite dont le rayon est égal à 1d3 x 30 cm. Par la suite, il faut attraper la

pierre pour la séparer de son propriétaire. Ce dernier peut la ranger quand il le souhaite (par exemple, pour dormir), mais dans ce cas, il perd le bénéfice qu'elle lui procure. Une pierre ioun a une CA de 24, 10 points de résistance et une solidité de 5.

La régénération prodiguée par une pierre ioun d'un blanc laiteux fonctionne comme celle d'un anneau de régénération (la pierre ne permet de récupérer que les points de vie perdus alors qu'elle était activée). Celles qui sont lavande ou vert et lavande ont le même effet qu'un *spectre d'absorption*, si ce n'est qu'elle ne peuvent absorber des sorts que si le personnage se tient prêt à le faire (en préparant son action au début du round) et que l'énergie qu'elles absorbent n'est jamais réutilisable (leur propriétaire ne peut donc pas s'en servir pour lancer ses propres sorts, contrairement à ce qui se produit avec un *secteur d'absorption*). Enfin, les sorts stockés dans les pierres violettes doivent être jetées dans la pierre par un lanceur de sorts, après quoi



PIERRES IOUN.

Couleur	Forme	Effet	Prix de vente
Translucide	Fuseau	Permet de subsister sans boire ni manger	4 000 po
Rose laiteux	Prisme	Bonus d'intuition de +1 à la CA	5 000 po
Bleu pâle	Rhombe	Bonus d'altération de +2 en Force	8 000 po
Rouge sang	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Dextérité	8 000 po
Rose vif	Rhombe	Bonus d'altération de +2 en Constitution	8 000 po
Rouge et bleue	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Intelligence	8 000 po
Bleu incandescent	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Sagesse	8 000 po
Rose et verte	Sphère	Bonus d'altération de +2 en Charisme	8 000 po
Bleu nuit	Rhombe	Vigilance (comme le don du même nom)	10 000 po
Irisée	Fuseau	Permet de subsister sans respirer	18 000 po
Blanc laiteux	Fuseau	Régénération (1 pv/heure)	20 000 po
Lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts jusqu'au 4 ^e niveau ¹	20 000 po
Vert pâle	Prisme	Bonus d'aptitude de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence	30 000 po
Orange	Prisme	Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts	30 000 po
Violet vif	Prisme	Stocke trois niveaux de sorts, comme un anneau à stockage de sorts	36 000 po
Vert et lavande	Ellipsoïde	Absorbe des sorts jusqu'au 8 ^e niveau ²	40 000 po

¹ Après avoir absorbé 20 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

² Après avoir absorbé 50 niveaux de sorts, la pierre se vide de toute son énergie et vire au gris terne, devenant alors inutile.

ils peuvent être utilisés par n'importe qui (voir le fonctionnement de l'anneau à stockage de sorts).

Multiples modérées ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, niveau 12 de lanceur de sorts.

Pierre porte-bonheur. Cet objet magique prend souvent la forme d'un morceau d'agate grossièrement poli ou d'une autre pierre similaire. Son propriétaire obtient un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde et ses tests de compétences et de caractéristiques.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *finxeur divine* ; Prix : 20 000 po.

Pigments merveilleux de Nolzur. Ces poudres colorées magiques permettent de créer des objets permanents en les dessinant en deux dimensions. On les applique à l'aide d'un pinceau dont les poils doivent être d'origine naturelle (cheveux ou fourrure). Une fois le dessin achevé, le personnage doit se concentrer pour faire naître l'objet. Un pot de pigments merveilleux de Nolzur permet de créer un objet de 27 m³ maximum en le représentant en deux dimensions sur une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté). Ainsi, un dessin de fosse de 3 mètres de large fera apparaître un trou de 3 mètres de profondeur, la représentation d'une pièce de 3 m x 3 m donnera naissance à une salle cubique de 3 mètres de plafond, et ainsi de suite.

On ne peut dessiner que des objets normaux et inanimés (porte, cellule, arbre, fleur, etc.), pas des créatures, quelles qu'elles soient. Les pigments doivent être appliqués sur une surface (porte, mur, plancher, etc.), ce qui nécessite 10 minutes et requiert un test d'Artisanat (peinture) de DD 15. Ils ne peuvent pas créer des objets magiques. Malgré leur aspect précieux, les objets de valeur dessinés par les pigments (or, platine, gemmes, bijoux, ivoire, etc.) sont en réalité constitués de matériaux vulgaires (fer blanc, plomb, verroterie, os et autres). Le possesseur des pigments peut s'en servir pour créer des armes et des armures non enchantées, ainsi que tout objet dont la valeur ne dépasse pas 2 000 po.

Tous les objets créés sont non magiques. L'effet des pigments est instantané.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, *création majeure* ; Prix 4 000 po.

Pioche des titans. Cet outil mesure 3 mètres de long. Toute créature de taille TG ou plus peut s'en servir pour démolir des remparts de terre battue au rythme d'un cube de 3 mètres d'arête toutes les 10 minutes. La pioche permet également d'attaquer la roche, mais plus lentement (le même cube exigera une heure de travail). Si l'on s'en sert comme arme, la pioche des titans est l'équivalent d'un marteau de guerre en adamantium +3 de taille Gg, infligeant 4d6 points de dégâts à chaque coup.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, Création d'armes et armures magiques, *glissement de terrain* ; Prix 23 348 po ; Coût 13 348 po + 800 PX ; Poids 60 kg.

Plume de Quaal. Ces plumes enchantées ont été taillées selon plusieurs formes, chacune correspondant à un pouvoir précis. Chaque plume n'est utilisable qu'une seule et unique fois.

Ancre. Cette plume permet d'amarrer une embarcation et de s'assurer qu'elle restera immobile pendant une journée maximum.

Arbre. Cette plume fait jaillir du sol un chêne de 18 mètres de haut et de 12 mètres de large. L'effet est instantané.

Bateau cygne. Cette plume fait apparaître un grand bateau en forme de cygne, capable d'évoluer sur l'eau avec une vitesse de déplacement de 18 mètres. Il peut transporter jusqu'à 8 chevaux, 32 créatures de taille M, ou toute combinaison équivalente. Le navire disparaît au bout d'une journée.

Éventail. Cette plume crée un grand éventail battant l'air avec suffisamment de vigueur pour faire avancer un bateau à 37,5 km/h. Ce courant d'air n'est pas cumulable avec les vents existants : si un vent violent souffle déjà, l'apparition de l'éventail ne pourra pas créer des vents de tempête dans la zone affectée. Par contre, il permet de générer une zone de calme relatif dans la tourmente (même si la taille des vagues n'est en rien diminuée par sa présence). L'éventail peut être utilisé pendant un maximum de 11 heures. Il ne fonctionne pas sur la terre ferme.

Fouet. Cette plume se transforme en grand fouet de cuir qui se comporte comme une arme dansante (voir page 221) pour peu qu'on lui désigne un adversaire. Le fouet a un bonus de base à l'attaque de +10, inflige 1d6+1 points de dégâts et bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. De plus, lorsqu'il réussit une attaque, il peut effectuer une attaque de

lute dans la foulée (avec un bonus de lutte de +15), en plus de son attaque normale. Il dure 1 heure maximum.

Oiseau. Cette plume permet de délivrer un message sans coup férir, comme s'il transitait par un pigeon voyageur. L'oiseau disparaît une fois la missive transmise.

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *création majeure* ; Prix 50 po (ancré), 400 po (arbre), 200 po (éventail), 300 po (oiseau), 450 po (bateau cygne) ou 500 po (fouet).

Poudre d'apparition. Cette fine poudre a un vague aspect métallique. Il suffit d'en jeter une poignée dans l'air pour qu'elle s'accroche à tous les objets dans un rayon de 3 mètres et les rende visibles s'ils étaient invisibles. Elle révèle également les chimères, les images miroir et les projections d'image pour ce qu'elles sont, et annule l'effet des sorts *flou* et *déplacement* (fonctionnant en cela comme le sort *lueur fénique*). Enfin, une créature recouverte de poudre d'apparition subit un malus de -30 sur les tests de Discrétion. L'effet de la poudre dure 5 minutes.

La poudre d'apparition est généralement rangée dans de petits sachets en soie ou des sarbacanes en os, fermées aux deux extrémités afin d'éviter que la poudre s'échappe.

Invocation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *poussière scintillante* ; Prix 1 800 po.

Poudre dessiccative. Cette poudre à nulle autre pareille a plusieurs usages. Si on la jette dans l'eau, elle en absorbe instantanément 400 litres. Dans le même temps, la poudre devient une petite bille flottant à l'endroit où on l'a jetée (ou gisant sur le sol, si son action a été suffisante pour faire disparaître toute l'eau avec laquelle elle était en contact). Si cette bille est par la suite jetée, elle libère au point d'impact le volume d'eau qu'elle a emmagasiné. À noter qu'elle n'affecte que l'eau (douce ou salée), pas les autres liquides.

Si la poudre est employée contre une créature de type élémentaire et de sous-type eau, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas être détruite. Même en cas de succès, l'action de la poudre lui fait perdre 5d6 points de vie.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *contrôle de l'eau* ; Prix 850 po.

Poudre d'illusion. Cette poudre d'aspect anodin ressemble à de la poussière de craie ou de graphite, mais il suffit de la regarder fixement pour qu'elle change de forme et de couleur. Si on répand la poudre d'illusion sur une créature, cette dernière est affectée par l'équivalent du sort *déguisement*, l'illusion étant décidée par celui qui a versé la poudre. Si le sujet n'est pas consentant, il a droit à un jet de Réflexes (DD 11) pour échapper à l'effet. L'illusion persiste pendant 2 heures.

Illusion faible ; NLS 2 ; Création d'objets merveilleux, *déguisement* ; Prix 1 200 po.

Poudre de disparition. Cette poudre ressemble à de la poudre d'apparition et est généralement stockée de la même manière. Si on la répand sur un objet ou une créature, elle le rend invisible (comme à l'aide d'*invisibilité suprême*). La vision normale ne permet pas de voir les créatures ou objets recouverts de poudre, pas plus que les moyens magiques tels que *détaction de l'invisibilité* ou *négarion de l'invisibilité*. En revanche, la poudre d'apparition contre l'effet de la poudre de disparition, rendant visibles les créatures et objets affectés par cette dernière. D'autres sens que la vue, tels que l'ouïe et l'odorat, peuvent éventuellement permettre de repérer une créature bénéficiant de la protection produite par cette poussière.

Invisibilité suprême conférée par la poudre de disparition dure 2d6 rounds. La créature affectée ne sait pas quand l'effet prendra fin.

Illusion modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *invisibilité suprême* ; Prix 3 500 po.

Poudre de dissimulation des traces. Cette poudre d'aspect normal permet en réalité d'effacer ses traces et celles de ses compagnons. Il suffit d'en jeter une pincée dans l'air pour qu'une salle de 9 m² maximum se couvre de poussière et se garnisse de toiles d'araignée, comme si elle était laissée à l'abandon depuis une dizaine d'années.

Une pincée de poudre répandue sur une route ou un chemin fait disparaître les traces d'une douzaine d'humains et de leurs chevaux, sur une distance de 75 mètres. L'effet est instantané, ce qui signifie qu'aucune aura magique ne plane par la suite sur la zone traitée. Les tests de Survie s'effectuent avec un modificateur de +20 au DD dans une zone affectée par de la poudre de dissimulation des traces.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, passage sans trace ; Prix 250 po.

Puits des mondes. Cet étrange objet interdimensionnel ressemble à s'y méprendre à un puits portable, mais tout ce qui est mis à l'intérieur se retrouve instantanément envoyé dans un autre monde (monde parallèle, autre planète ou autre plan, au gré du MD). Dès que le puits est déplacé, la destination change. Cet objet peut être ramassé et replié ou roulé sur lui-même, comme un puits portable. Les créatures et objets du monde sur lequel s'ouvre le puits peuvent eux aussi passer au travers (le portail fonctionne dans les deux sens).

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, portail ; Prix 82 000 po.

Puits portable. Ce cercle de textile est tissé à l'aide de toile d'araignée de phase, entremêlée de fils d'éther et de rayons de lumière stellaire. Une fois déployé, il fait 1,80 mètre de diamètre, mais il est possible de le replier sur lui-même, auquel cas il ne prend pas plus de place qu'un mouchoir de poche. Quand on l'étale à plat, il s'ouvre sur un espace extradimensionnel de 3 mètres de profondeur. Ce trou peut être refermé du dedans ou du dehors, en repliant les bords du tissu. Quelle que soit la méthode choisie, l'entrée disparaît, mais tout ce qui se trouve à l'intérieur du puits continue d'exister.

Il n'y a pas d'air autre que celui qui entre dans le puits quand il est ouvert. Ce volume d'oxygène permet à une créature de taille M, ou deux de taille P, de respirer pendant 10 minutes (voir l'asphyxie, page 302). Le poids du cercle de tissu ne change pas, même si le puits est rempli (d'or, par exemple). Chaque puits portable s'ouvre sur un espace extradimensionnel différent. Si un sac sans fond est placé dans un puits portable, cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un puits portable replié est rangé dans un sac sans fond, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, changement de plan ; Prix 20 000 po.

Robe d'archimage. Cette robe d'aspect anodin peut être blanche (01-45 sur 1d100, ce qui correspond à un alignement bon), grise (46-75, alignement neutre) ou noire (76-100, alignement mauvais). Si son porteur est un pratiquant de la magie profane, il gagne les bénéfices suivants :

- Bonus d'armure de +5 à la CA.
- Résistance à la magie de 18.
- Bonus de résistance de ++ à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus d'altération de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts joués pour vaincre la résistance à la magie.

Si un personnage d'alignement mauvais enfle une robe blanche, il acquiert immédiatement trois niveaux négatifs, et le même phénomène se produit si un aventurier d'alignement bon revêt une robe noire. Si un individu bon ou mauvais se glisse dans une robe grise, ou si un personnage neutre enfle une robe blanche ou noire, la sanction est légèrement moins sévère, puisque le lanceur de sorts acquiert seulement deux niveaux négatifs. Ces niveaux négatifs n'entraînent jamais une perte de niveau effective, mais rien ne peut les faire disparaître tant que la robe est portée (même les sorts tels que *restauration* restent sans effet).

Multiples puissances ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, zone d'antimagie, soit armure de mage, soit bouchier de la foi, le créateur doit être du même alignement que la robe ; Prix 75 000 po ; Poids 500 g.

Robe de camelot. De prime abord, cette robe n'a rien de remarquable, mais quiconque l'enfile s'aperçoit qu'elle est composée de multiples pièces de tissu de forme et de taille différentes, un peu comme si elle avait été rapiécée à la hâte. En réalité, ces morceaux de tissu sont magiques et le porteur de la robe est le seul à les voir, à avoir conscience de leur fonction et à pouvoir les détacher (au rythme

d'un par round). Chaque pièce détachée se transforme en objet réel, comme indiqué ci-dessous. Une robe de camelot nouvellement créée a toujours deux pièces de tissu représentant chacun des objets suivants :

- Corde de chanvre (15 mètres)
- Dague
- Lanterne sourde (pleine d'huile et allumée)
- Miroir (en acier poli, 1,20 m x 60 cm)
- Perche (3 mètres)
- Sac

La robe possède également 4d4 pièces de tissu supplémentaires, à déterminer sur la table suivante en lançant 1d100 pour chacun d'entre eux.

1d100	Résultat
01-07	Barque (3,50 m de long)
08-15	Bourse de 100 pièces d'or
16-22	Chiens de guerre, 2 (mêmes caractéristiques que les chiens de selle ; voir le <i>Manuel des Monstres</i>)
23-29	Coffret en argent (15 cm x 15 cm x 30 cm), valeur 500 po.
30-43	Échelle en bois (7,50 m de long)
44-49	Fenêtre (1,20 m x 60 cm, jusqu'à 60 cm de renforcement)
50-57	Fosse ouverte (3 m x 3 m x 3 m)
58-65	Gemmes, 10 (100 po chacune)
66-72	Mulet (et fontes)
73-80	Parchemin de faible puissance (1 sort, déterminé aléatoirement)
81-87	Porte en fer (jusqu'à 3 m de haut et 3 m de large, barrée d'un côté ; doit être placée verticalement, après quoi elle se fixe d'elle-même)
88-96	Potion de soins importants
97-100	Un bélior portable

Il est possible d'avoir plusieurs fois le même objet. Une fois enlevées de la robe, les pièces de tissu ne sont pas remplacées, pas plus que les objets qu'elles représentent.

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, fabrication ; Prix 7 000 po ; Poids 500 g.

Robe de mimétisme. Il suffit d'enfiler ce vêtement pour se rendre compte qu'il possède des propriétés hors du commun. Comme son nom l'indique, la robe de mimétisme permet à qui la porte de se fondre dans le paysage, ce qui se traduit par un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Discretion. De plus, le personnage peut, à volonté, prendre les traits d'une autre créature, comme s'il utilisait le sort *déguisement*. Cette illusion a toutefois un champ d'action restreint, en ce sens que tous les amis du porteur de la robe le voient tel qu'il est vraiment.

Illusion modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, déguisement ; Prix 30 000 po ; Poids 500 g.

Robe d'ossements. Cet objet fort utile est l'équivalent d'une robe de camelot pour les nécromanciens. Elle n'apparaît pas remarquable à première vue, mais une personne l'enfilant remarque qu'elle est décorée de silhouettes mortuaires représentant des créatures mortelles-vivantes. Seul le porteur de la robe peut voir ces silhouettes et reconnaître les créatures qu'elles peuvent devenir une fois détachées. Détacher une silhouette la transforme en effet en une créature morte-vivante (voir la liste ci-dessous). Cette créature n'est pas sous les ordres du porteur, mais elle peut le devenir par l'intermédiaire d'un sort ou d'un renvoi des morts-vivants. Une robe d'ossements nouvellement créée contient deux silhouettes de chacune des créatures suivantes :

- Gobelin squelette (taille P)
- Humain (homme du peuple) squelette (taille M)
- Loup squelette (taille M)
- Gobelin zombi (taille P)
- Humain (homme du peuple) zombi (taille M)
- Loup zombi (taille M)



Robe de vision totale

Nécromancie (Mal) modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, animation des morts ; Prix 2 400 po ; Poids 500 g.

Robe étoilée. Cette robe est généralement noire ou bleu nuit et constellée d'étoiles brodées, blanches ou argentées. Elle offre trois pouvoirs à son porteur :

- Elle lui permet de se rendre physiquement dans le plan Astral, de même que tout ce qu'il porte sur lui ou à la main.
- Elle lui confère un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Six des étoiles brodées au niveau de la poitrine peuvent être décrochées et utilisées comme des *shurikens* +5. Grâce à la robe, le personnage est automatiquement formé au maniement de ces projectiles, qui disparaissent une fois jetés (ils ne sont pas réutilisables).

Multiplis puissantes ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, projectile magique, soit changement de plan, soit projection astrale ; Prix 58 000 po ; Poids 500 g.

Robe prismatique. Le porteur de cette robe peut lui demander de prendre une succession de couleurs incroyables et mouvantes, qui s'enchaînent sans répit de haut en bas et semblent le vêtir de vagues multicolores et éblouissantes. Ces couleurs ont trois effets : elles sont source d'hébétément chez les créatures entourant le porteur, aident ce dernier à se cacher et illuminent les environs. Une fois le mot de commande prononcé, la robe se pare de couleurs au bout de 1 round.

Pour commencer, les arcs-en-ciel qui se succèdent à la surface de la robe constituent l'équivalent d'une attaque de regard dans un rayon de 9 mètres. Toutes les créatures tournées vers le personnage sont hébétées pendant 1d4+1 rounds (jet de Volonté DD 16 pour annuler). Il s'agit là d'un effet mental de type mirage.

Chaque round de scintillement successif réduit les chances de localiser le porteur de la robe, ce dernier étant de mieux en mieux camouflé : les attaques qui devraient normalement le toucher ont 10% de chances de le rater dès le premier round, ce pourcentage augmentant de 10% par round de scintillement (jusqu'à un maximum de 50%, correspondant à un camouflage total).

Enfin, la robe éclaire dans une zone de 9 mètres de rayon.

La robe prismatique ne peut pas fonctionner plus de 10 rounds par jour, en continu ou non.

Illusion modérée ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, fou, lucres d'arc-en-ciel ; Prix 27 000 po ; Poids 500 g.

Robe de vision totale. Cette précieuse robe a l'air on ne peut plus normale tant qu'on ne l'a pas enfilée. À partir de ce moment, son porteur est capable de voir dans toutes les directions à la fois, grâce aux dizaines d'yeux magiques qui ornent la robe. Il bénéficie également de vision dans le noir (jusqu'à 36 mètres de portée) et voit les créatures et objets invisibles ou éthérés à la même distance (36 mètres).

La robe de vision totale confère également un bonus d'aptitude de +10 aux tests de Détection et de Fouille. Son porteur conserve son bonus de Dextérité à la CA même quand il est pris au dépourvu, et il est impossible de le prendre en tenaille. En outre, il ne peut jamais se protéger contre les attaques de regard en détournant ou en fermant les yeux.

S'ils sont lancés directement sur la robe, les sorts *lumière* et *flammes éternelles* « l'aveuglent » (autrement dit, lui font perdre ses pouvoirs) pendant 1d3 minutes, tandis que *lumière du jour* a le même effet, mais pour une durée plus importante (2d4 minutes).

Divination modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, vision lucide ; Prix 120 000 po ; Poids 500 g.

Sac à malice. Ce petit sac a l'air vide et on ne peut plus anodin. Néanmoins, quiconque glisse la main à l'intérieur sent une petite boule de poils dans les replis du tissu. Si cette boule est retirée du sac et jetée par terre dans les 6 mètres, elle se transforme en un animal, qui sert pendant 10 minutes celui qui l'a sorti du sac (à moins qu'il ne soit tué avant ou que l'aventurier ne lui ordonne de retourner dans le sac). À la fin de ce délai, il disparaît automatiquement. L'animal peut exécuter n'importe quel tour

décrit dans la compétence Dressage (voir page 75 du Manuel des Joueurs). Il existe trois modèles de sac, tous étant de couleur terne. Chaque sac contient des animaux différents. Référez-vous aux tables suivantes pour déterminer leur nature.

Gris		Rouille		Ocre	
1d100	Animal	1d100	Animal	1d100	Animal
01-15	Belette	01-30	Glouton	01-20	Destrier lourd
16-25	Blaireau	31-60	Loup	21-50	Lion
26-40	Chat	61-75	Ours noir	51-80	Ours brun
41-70	Chauve-souris	76-100	Sanglier	81-90	Rhinocéros
71-100	Rat			91-100	Tigre

Le destrier apparaît avec un harnais et une selle. Il accepte la personne l'ayant sorti du sac comme cavalier.

Les animaux tirés du sac sont toujours déterminés aléatoirement. Il est impossible d'en convoquer un second tant que le premier n'a pas disparu. Un sac à malice peut produire jusqu'à 10 animaux par semaine.

Invocation faible (gris et rouille) ou modérée (ocre) ; NLS 3 (gris), 5 (rouille) ou 9 (ocre) ; Création d'objets merveilleux, convocation d'alliés naturels II (gris), convocation d'alliés naturels III (rouille) ou convocation d'alliés naturels V (ocre) ; Prix 900 po (gris), 3 000 po (rouille) ou 6 300 po (ocre).

Scarabée de protection



Sac sans fond. Ce grand sac en toile mesure

environ 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large. Il s'ouvre sur un espace non dimensionnel (c'est-à-dire plus volumineux de l'intérieur que de l'extérieur), ce qui lui permet de contenir bien plus de choses que ses dimensions ne le laisseraient supposer. Son poids ne varie jamais, quoi que l'on mette à l'intérieur. Il dépend uniquement du modèle de sac, et c'est également ce critère qui détermine sa contenance totale.

Si le sac est surchargé ou si un objet pointu vient à le transpercer (de l'intérieur ou de l'extérieur), il perd tous ses pouvoirs et son contenu est perdu à tout jamais. Si l'on retourne

un sac sans fond, son contenu se renverse mais il reste parfaitement utilisable. Si une créature vivante est enfermée dans le sac, elle a de l'air pendant 10 minutes,

après quoi elle commence à suffoquer. Récupérer un objet à l'intérieur d'un sac sans fond exige une action de mouvement, sauf si le sac contient plus de choses qu'un sac à dos bien rempli (auquel cas une action complexe est nécessaire).

Type de sac	Poids du sac	Contenu max. (poids)	Contenu max. (volume)	Prix de vente
1 ^{er} modèle	7,5 kg	125 kg	1,25 m ³	2 500 po
2 ^e modèle	12,5 kg	250 kg	2,5 m ³	5 000 po
3 ^e modèle	17,5 kg	500 kg	5 m ³	7 400 po
4 ^e modèle	30 kg	750 kg	7,5 m ³	10 000 po

Si un sac sans fond est placé dans un puits portable (voir page 253), cela produit une déchirure dans le plan Astral ; les deux objets sont aspirés dans le vide et il n'existe aucun moyen de les récupérer, ni eux, ni leur contenu. Si, au contraire, un puits portable replié est rangé dans un sac sans fond, l'interaction entre les deux objets ouvre un portail à destination du plan Astral. Le puits, le sac et tout ce qui se trouve à 3 mètres à la ronde sont aspirés par la faille ainsi créée et expédiés dans le plan Astral (le puits et le sac sont irrémédiablement détruits lors de l'opération).

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création d'objets merveilleux, coffre secret de Léonard.

Scarabée de protection. Ce petit médaillon en argent a la forme d'un scarabée. Il suffit de le tenir pendant 1 round pour qu'une inscription révélant qu'il s'agit d'un objet de protection apparaisse sur sa surface.

Le possesseur du scarabée gagne une résistance à la magie de 20. De plus, le bijou peut absorber des attaques de type absorption d'énergie (comme celle infligée par les coups d'un vampirien), des attaques de mort (causée par des sorts ou effets magiques de type *doigt de mort*), ou des attaques liées à l'énergie négative (comme *blessures critiques*). Dès qu'il a absorbé 12 attaques de ce genre, le scarabée tombe en poussière et rien ne permet de le récupérer.

Abjuration et Nécromancie puissantes ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, protection contre la mort, résistance à la magie ; Prix 38 000 po.

Serre-tête de lumière destructrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or tout simple projette une décharge de lumière brûlante (3ds points de dégâts).

Évocation faible ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, lumière brûlante ; Prix 6 480 po.

Serre-tête de lumière dévastatrice. Une fois par jour et sur commande, ce serre-tête en or ouvragé projette une décharge de lumière brûlante (40 points de dégâts).

Évocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, Quintessence des sorts, lumière brûlante ; Prix 23 760 po.

Serre-tête de persuasion. Ce serre-tête en argent confère à son porteur un bonus d'aptitude de +3 aux tests associés au Charisme.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, charme-personne ; Prix 4 500 po.

Sérum de vérité. Cette potion force quiconque la boit à ne dire que la vérité pendant 10 minutes (jet de Volonté DD 13 pour annuler). Le buveur est obligé de répondre aux questions qui lui sont posées, chaque question lui offrant un nouveau jet de Volonté (également DD 13). Si l'un de ces jets de sauvegarde secondaires est réussi, le personnage reste sous l'effet du sérum mais n'est pas tenu de répondre à cette question bien précise. On ne peut lui poser qu'une question par round. Cette potion génère un effet mental de type enchantement (coercition).

Enchantement faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, zone de vérité ; Prix 500 po.

Solvant universel. Cette substance a la propriété unique d'être capable de dissoudre de la colle universelle (voir page 244), des sacoches immobilisantes (voir page 128 du *Manuel des Joueurs*) ou la substance adhésive secrétée par un kua-toa (voir le *Manuel des Monstres*). Appliquer le solvant est une action simple.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, désintégration ; Prix 50 po.

Statuette merveilleuse. Il existe plusieurs types de statuettes merveilleuses, qui représentent différentes créatures. Toutes font dans les 2 ou 3 centimètres de haut (à une exception près). Il suffit de prononcer le mot de commande approprié en jetant la statuette sur le sol pour qu'elle se transforme en créature de chair et d'os (sauf indication contraire), qui sert fidèlement son maître et obéit à toutes ses directives. Sauf indication contraire, la créature comprend le commun, mais ne parle pas.

Si une statuette merveilleuse est cassée ou détruite sous forme de statuette, elle perd toute magie et devient inutilisable. Par contre, si elle est tuée sous forme animale, elle se retransforme en statuette et pourra de nouveau servir ultérieurement.

Chèvres d'ivoire. Ces statuettes vont par trois, toutes étant légèrement différentes. Les fonctions de chacune sont les suivantes :

- **Chèvre de la terreur.** Quand son possesseur prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en monture ayant les mêmes caractéristiques qu'un destrier léger (mais bien plus poilue). Ses cornes sont détachables, et son cavalier peut s'en servir d'armes : l'une d'elles est l'équivalent d'une lance d'arçon +3, l'autre d'une épée longue +5. En situation de combat, cette chèvre justifie son nom en dégageant une aura de terreur dans un rayon de 9 mètres (comme le sort du même nom, jet de Volonté DD 15 pour effet partiel). On peut s'en servir une fois tous les quinze jours, pour un maximum de 3 heures à chaque fois.

- **Chèvre des titans.** Cette statuette se transforme en chèvre monstrueuse, plus grosse qu'un taureau et dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier noir (voir le *Manuel des Monstres*), sauf qu'elle peut également combattre à l'aide de ses cornes acérées (deux attaques supplémentaires, infligeant 1ds+4 points de dégâts chacune). Si la chèvre charge, elle ne peut attaquer qu'à l'aide de ses cornes, mais si elle

ronche, elle bénéficie d'un bonus de +6 points de dégâts à chaque coup au but. Elle ne peut être appelée qu'une fois par mois, pour 12 heures seulement.

- **Chèvre de voyage.** Cette statuette se transforme en monture rapide et résistante à l'effort, dont les caractéristiques sont les mêmes que celles d'un cheval lourd (voir le *Manuel des Monstres*), même si son apparence diffère sensiblement. Elle peut voyager un maximum d'un jour par semaine, en continu ou par périodes ne dépassant pas un total de 24 heures. Une fois le temps écoulé, elle retrouve sa forme de statuette pendant au moins 24 heures (voire plus si la semaine entière n'était pas écoulée lors de son utilisation précédente).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 21 000 po.

Chien d'onyx. Dès que son propriétaire prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en chien possédant les caractéristiques d'un chien de selle (voir le *Manuel des Monstres*), si ce n'est qu'il a une valeur d'Intelligence de 8, qu'il peut communiquer en commun et qu'il possède des facultés visuelles et olfactives hors du commun (il a le pouvoir spécial *odorat* et bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Détection et de Fouille). Enfin, il dispose de la vision dans le noir (jusqu'à 18 mètres) et voit l'invisible (comme à l'aide du sort *détection de l'invisibilité*). On peut l'appeler une fois par semaine, pour une période de 6 heures maximum. Il n'obéit qu'à son maître.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 15 500 po.

Corbeau d'argent. Dès qu'on prononce le mot de commande, cette statuette se transforme en corbeau, mais tout en gardant sa consistance métallique (ce qui lui confère une solidité de 10). Un autre mot de commande permet de l'envoyer délivrer un message, comme tout animal affecté par le sort *messenger animal*. Sinon, il obéit aux ordres de son maître, mais ne possède pas de pouvoirs spéciaux ni de facultés télépathiques. Il peut rester en corbeau pour un total de 24 heures par semaine, durée pas nécessairement continue.

Enchantement et Transmutation modérés ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets, messenger animal ; Prix 3 800 po.

Destrier d'obsidienne. Cette statuette est en réalité un petit bloc informe de pierre noire. Il faut l'étudier de près pour se rendre compte qu'elle ressemble vaguement à une sorte de quadrupède. Toutefois, dès que le mot de commande est prononcé, elle se transforme en monture fantastique. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un destrier lourd (voir le *Manuel des Monstres*), si ce n'est qu'elle peut également utiliser les pouvoirs suivants, à volonté et au rythme d'un par round : *vol supérieur*, *changement de plan* et *forme éthérée*. Le destrier accepte qu'on le monte, mais si son cavalier est d'alignement bon, il a 10% de chances par utilisation de l'amener contre son gré dans l'un des plans inférieurs et de se retransformer automatiquement en statuette. On peut faire appel au destrier d'obsidienne une fois par semaine, pour un maximum de 24 heures d'usage continu. À noter que si la monture passe dans le plan Éthéré ou change de plan, son cavalier la suit. Cette statuette permet donc de se déplacer entre les plans.

Invocation et Transmutation modérées ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets, changement de plan, forme éthérée, vol supérieur ; Prix 28 500 po.

Éléphant de marbre. Cette statuette est de loin la plus grande de toutes, puisqu'elle fait environ la taille d'une main d'homme. Dès que son possesseur prononce le mot de commande, elle grandit rapidement et se transforme en éléphant (voir le *Manuel des Monstres*). L'animal obéit fidèlement à son maître, que celui-ci s'en serve de bête de somme, de monture ou d'allié au combat.

On peut faire appel au pouvoir de la statuette jusqu'à quatre fois par mois, pour une durée maximale de 24 heures à chaque fois.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 12 000 po.

Griffon de bronze. Une fois animé, le griffon de bronze se comporte en tout point comme un griffon normal, obéissant au propriétaire de la statuette. On peut faire appel à lui deux fois par semaine, pour un maximum de 6 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), le griffon de bronze se retransforme en minuscule statuette.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 10 000 po.

Hibou de chrysolite. En fonction du mot de commande utilisé, cette statuette peut se transformer en grand duc (utilisez les caractéristiques de la chouette dans le *Manuel des Monstres*) ou en hibou géant. La transformation peut s'effectuer une fois par jour, pour une durée maximale de 8 heures à chaque fois. Néanmoins, la statuette perd tout son pouvoir après trois transformations en hibou géant. Le grand duc communique télépathiquement avec son maître, l'informant de tout ce qu'il voit ou entend (mais n'oubliez pas que son intelligence limitée peut être une source de différences d'interprétation entre lui et son propriétaire).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 9 100 po.

Lions d'or. Ces statuettes vont par deux. Quand on prononce le mot de commande, elles donnent naissance à deux lions adultes (voir le *Manuel des Monstres*). S'ils meurent au combat, il est impossible de les rappeler tant qu'une semaine entière n'est pas écoulée. Sinon, ils peuvent être utilisés une fois par jour, pour 1 heure maximum. Ils se transforment dans les deux sens dès que leur propriétaire prononce le mot de commande.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 16 500 po.

Mouche d'ébène. Quand on l'anime, la mouche d'ébène devient une mouche grosse comme un poney, et dont les caractéristiques sont celles d'un hippogriffe (DV, CA, vitesse de déplacement, charge transportable, etc. Voir le *Manuel des Monstres*), si ce n'est qu'elle est incapable de combattre. Elle peut être utilisée trois fois par semaine, pour un maximum de 12 heures à chaque fois. Quand ce laps de temps est écoulé (ou quand le mot de commande est prononcé), la mouche d'ébène se retransforme en minuscule statuette.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets ; Prix 10 000 po.

Suaire de désintégration. Ces draps funéraires sont coupés dans du tissu finement tissé. Une fois qu'on a placé un cadavre dans le suaire, un mot de commande permet de le transformer en poussière. La magie du suaire ne peut servir qu'une fois, après quoi il redevient un drap ordinaire, bien que de qualité.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, désintégration ; Prix 600 po ; Poids 5 kg.

Submersible de Kwalish. Cet objet a l'air d'un énorme tonneau en fer hermétiquement scellé, mais un petit loquet extrêmement difficile à trouver (test de Fouille de DD 20) ouvre un panneau (en réalité, une écoutille) à l'une de ses extrémités. Quiconque se glisse à l'intérieur en rampant se retrouve face à 10 leviers dénués de la moindre inscription :

Levier (1d10)	Fonction
1	Déploie/rétracte les pattes et la queue
2	Ouvre/ferme le hublot frontal
3	Ouvre/ferme les hublots latéraux
4	Déploie/rétracte les pinces et les antennes
5	Referme brusquement les pinces
6	Avant/arrière
7	Virage à droite/à gauche
8	Ouvre/ferme les « yeux » (éclairant à l'aide du sort <i>flamme éternelle</i>)
9	Fait monter/descendre le submersible sous l'eau
10	Ouvre/ferme l'écoutille

Le submersible a le profil suivant : PV 200 ; solidité 15 ; VD 6 m, nage 6 m ; CA 20 (-1 taille, +11 naturelle), At 2 pinces (+12 corps à corps, 2d8).

Il faut une action complexe pour actionner un levier, et aucun levier ne peut être actionné plus d'une fois par round. Mais comme deux personnes de taille M peuvent se glisser dans le submersible, celui-ci a la possibilité de se déplacer et d'attaquer au cours d'un même round (il suffit de se répartir les commandes). Le submersible de Kwalish peut opérer jusqu'à une profondeur de 300 mètres. Il contient suffisamment d'air pour que son équipage puisse respirer 1d4+1 heures durant (deux fois plus s'il n'y a qu'un seul personnage à l'intérieur). Quand tous ses appendices sont déployés, il ressemble à un homard géant.

Évocation et Transmutation puissantes ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, animation d'objets, flamme éternelle, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (architecture et ingénierie) ; Prix 90 000 po ; Poids 250 kg.

Tapis volant. Ce tapis peut se déplacer dans les airs comme s'il était affecté par un sort de vol supérieur de durée illimitée. La taille, les capacités de transport et la vitesse de déplacement des divers modèles de tapis volant sont indiquées sur le table ci-après. Splendiblement tissé, chaque tapis est activé par un mot de commande qui lui est propre. S'il se trouve suffisamment près pour entendre son propriétaire, celui-ci peut l'activer à distance, auquel cas il ne lui reste plus qu'à contrôler le tapis à la voix.

Taille	Capacité	Vitesse	Poids	Prix de vente
1,50 m x 1,50 m	100 kg	12 m	4 kg	20 000 po
1,50 m x 3 m	200 kg	12 m	7,5 kg	35 000 po
3 m x 3 m	400 kg	12 m	15 kg	60 000 po

Un tapis volant peut porter jusqu'au double de sa capacité, mais cela réduit sa vitesse à 9 mètres. Bien que sa manœuvrabilité soit moyenne, un tapis volant peut tout de même faire du sur place.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, vol supérieur, permanence.

Timbales de panique. Ces timbales mesurent une petite cinquantaine de centimètres de diamètre et sont montées sur un pied. Elles vont toujours par paire et n'ont a priori rien de remarquable. Pourtant, si l'on joue des deux en même temps, toutes les créatures distantes de 36 mètres ou moins (sauf celles qui se trouvent dans une zone de 6 mètres autour des timbales) sont affectées par le sort *terreur* (jet de Volonté de DD 16 pour effet réduit). Les timbales de panique ne peuvent être utilisées qu'une fois par jour.

Nécromancie modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, terreur ; Prix 30 000 po ; Poids 5 kg la paire.

Traité d'autorité et d'influence. Ce gros ouvrage explique longuement comment persuader et inspirer les autres. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Charisme (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit souhait, soit miracle ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Traité de compréhension. Ce gros ouvrage recèle de nombreux conseils pour développer son instinct et ses perceptions. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 48 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur de Sagesse (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit souhait, soit miracle ; Prix 27 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems. Un traité de création des golems contient des informations, des incantations et des forces magiques qui peuvent aider un personnage à créer un golem (voir le *Manuel des Monstres*). Les informations qu'il fournit confèrent un bonus d'aptitude de +5 sur les tests de compétence nécessaires à la fabrication du corps du golem. L'ouvrage propose également les sorts nécessaires à la création du golem ainsi que l'usage effectif du don de Création de créature artificielle (voir le Chapitre 6 du *Manuel des Monstres*), pendant la création du golem et fournit une augmentation du niveau de lanceur de sorts effectif dans le but de créer le golem. Tout golem créé à l'aide du traité de création des golems ne coûte aucun PX au personnage, puisque les PX nécessaires sont déjà « contenus » dans l'ouvrage et qu'il les « dépense » lors de la création.

Les sorts contenus dans un traité de création des golems nécessitent un potentiel magique et ne peuvent être activés que pour aider à la construction d'un

golem. Le coït du livre ne comprend pas le prix des matériaux utilisés pour construire le corps du golem. Une fois que la fabrication du golem est achevée, les pages du traité s'effacent et le livre est consumé par le feu. Les cendres doivent être saupoudrées sur le golem pour qu'il s'anime.

Traité de création des golems d'argile. Ce livre contient les sorts *animation d'objets*, *bénédictio*, *communion*, *prière* et *résurrection*. Le lecteur obtient un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem d'argile. L'ouvrage fournit 1 540 PX pour la création d'un golem d'argile.

Divination, Enchantement, Invocation et Transmutation modérés ; NLS 11 ; Création de créature artificielle, niveau 11 de lanceur de sorts, *animation d'objets*, *bénédictio*, *communion*, *prière*, *résurrection* ; Prix 12 000 po ; Coût 2 150 po + 1 712 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de chair. Ce livre contient les sorts *animation des morts*, *force de taureau*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de chair. L'ouvrage fournit 780 PX pour la création d'un golem de chair.

Enchantement, Nécromancie (Mal) et Transmutation modérés ; NLS 8 ; Création de créature artificielle, niveau 8 de lanceur de sorts, *animation des morts*, *force de taureau*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 8 000 po ; Coût 2 050 po + 944 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de fer. Ce livre contient les sorts *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +4 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de fer. L'ouvrage fournit 5 600 PX pour la création d'un golem de fer.

Enchantement, Invocation et Transmutation puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *brume mortelle*, *métamorphose universelle*, *quête*, *souhait limité* ; Prix 35 000 po ; Coût 3 500 po + 5 880 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de pierre. Ce livre contient les sorts *lenteur*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +3 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de pierre. L'ouvrage fournit 3 400 PX pour la création d'un golem de pierre.

Abjuration et Enchantement puissants ; NLS 14 ; Création de créature artificielle, niveau 14 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 22 000 po ; Coût 2 500 po + 3 600 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de création des golems de pierre monumentaux. Ce livre contient les sorts *lenteur*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité*. Le lecteur obtient un bonus de +3 à son niveau de lanceur de sorts pour ce qui est de créer un golem de pierre monumental. L'ouvrage fournit 7 640 PX pour la création d'un golem de pierre monumental.

Abjuration et Enchantement puissants ; NLS 16 ; Création de créature artificielle, niveau 16 de lanceur de sorts, *quête*, *symbole d'étourdissement*, *zone d'antimagie* ; Prix 44 000 po ; Coût 2 900 po + 7 872 PX ; Poids 2,5 kg.

Traité de perspicacité. Ce gros ouvrage multiplie les conseils et les exercices permettant d'améliorer sa mémoire et sa logique. De plus, une magie puissante a été intégrée au texte. Quiconque lit ce livre (ce qui exige un minimum de 8 heures réparties sur 6 jours) bénéficie d'un bonus inné à sa valeur d'Intelligence (la valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel). Une fois l'ouvrage lu, toute magie disparaît de ses pages et il devient un livre on ne peut plus normal.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, soit *souhait*, soit *miracle* ; Prix 22 500 po (+1), 55 000 po (+2), 82 500 po (+3), 110 000 po (+4) ou 137 500 po (+5) ; Coût 1 250 po + 5 100 PX (+1), 2 500 po + 10 200 PX (+2), 3 750 po + 15 300 PX (+3), 5 000 po + 20 400 PX (+4) ou 6 250 po + 25 500 PX (+5). Poids 2,5 kg.

Urne du mauvais génie. Le plus souvent en laiton ou en bronze, cette urne est fermée par un bouchon en plomb arborant des sceaux spéciaux. Une mince volute de fumée s'en échappe en permanence. Quand on l'ouvre, le mauvais génie enfermé à l'intérieur, un efrit, en sort aussitôt. Jetez 1d100. Il y a 10% de chances (sur un résultat de 01-10) pour que l'efrit soit fou de rage et attaque immédiatement. À l'inverse, il a également 10% de chances (91-100) d'accorder trois souhaits à la personne qui l'a libéré. Dans ces deux cas, il disparaît dès que le combat s'achève ou que les vœux ont été accordés. Le reste du temps (sur un résultat de 11-90), il sert loyalement le possesseur de l'urne pendant un maximum de 10 minutes par jour (ou jusqu'à sa mort). Rejouez-le de chaque fois que l'urne est ouverte afin de voir comment se comporte le mauvais génie. Les caractéristiques de l'efrit sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*, et plus précisément dans la famille des génies.

Invocation puissante ; NLS 14 ; Création d'objets merveilleux, *convocation de monstres* VII ; Prix 145 000 po ; Poids 500 g.

Urne fumigène. Cette urne métallique ressemble à une urne du mauvais génie, mais elle ne fait que dégager de la fumée. Si quelqu'un ôte le bouchon, un épais nuage noir se forme en 1 round, occupant une étendue de 15 mètres de rayon autour de l'urne. Si celle-ci n'est pas rebouchée, la fumée se répand au rythme de 3 mètres par round, jusqu'à ce que le nuage ait atteint un rayon maximal de 30 mètres. À partir de ce moment, il cesse de croître, mais se renouvelle constamment tant que l'urne est ouverte. Pour chasser la fumée, l'urne doit être rebouchée en prononçant le mot de commande. Un vent modéré (15 km/h) disperse la fumée en 4 rounds et un vent important (30 km/h) en seulement un round.

Transmutation faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *pyrotechnie* ; Prix 5 400 po ; Poids 500 g.

Yeux d'anathème. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur et lui permettent, une fois par round, de lancer le sort *anathème* sur une créature dont il croise le regard. Les règles sont les mêmes que pour une attaque de regard intentionnelle. Les personnes qui regardent le porteur des yeux d'anathème ne risquent rien. Si la cible rate un jet de Volonté (DD 11), elle subit les effets du sort *anathème*. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD de l'effet magique tombe à 10. Par contre, s'il possède les deux, il bénéficie en permanence du pouvoir de perception de la mort et peut lancer *terreur* (jet de sauvegarde DD 16 pour effet partiel) une fois par semaine.

Nécromancie modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *anathème*, *perception de la mort*, *terreur* ; Prix 25 000 po.

Yeux de charme. Ces lentilles de cristal se fixent sur les yeux de leur porteur, qui peut ensuite lancer *charme-personne* rien qu'en croisant le regard de ses cibles (une par round). Si celles-ci ratent un jet de Volonté (DD 16), elles se retrouvent charmées. Si le personnage ne possède qu'une seule lentille, le DD du jet de sauvegarde tombe à 10.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *Augmentation d'intensité*, *charme-personne* ; Prix 56 000 po pour une paire.

Yeux de lynx. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, à qui elles confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection. Si un personnage ne porte qu'une seule lentille, il est pris d'étourdissement pendant 1 round, après quoi il peut s'en servir normalement à condition de garder l'autre oeil fermé. Rien ne l'empêche bien évidemment d'enlever la lentille afin d'y voir normalement, ou de mettre la seconde pour bénéficier pleinement du pouvoir de cet objet.

Divination faible ; NLS 3 ; Création d'objets merveilleux, *clairvoyance/clairvoyance* ; Prix 2 500 po.

Yeux de pétrification. Ces lentilles taillées dans un cristal spécial se fixent sur les yeux de leur porteur, lui permettant de pétrifier ses adversaires d'un seul regard (jet de Vigueur DD 19 pour annuler), comme un basilic. Ce pouvoir est utilisable un maximum de 10 rounds par jour. Il ne fonctionne que si l'utilisateur possède les deux lentilles.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *pétrification* ; Prix 98 000 po.

PARCHEMINS

Un parchemin est un sort (ou une série de sorts) transcrit sur le papier. Chaque sort écrit sur un parchemin ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois, les symboles magiques s'effaçant au fur et à mesure qu'on les lit. L'activation d'un parchemin est très proche de l'incantation d'un sort.

Présentation. Un parchemin est une feuille épaisse de velin ou de papier de qualité. Une surface de 20 cm par 30 cm peut accueillir un sort. Le parchemin est renforcé en haut et en bas par une bande de cuir dépassant légèrement sur les côtés. Un parchemin proposant plusieurs sorts a la même largeur mais gagne 30 cm en longueur pour chaque nouveau sort. Les parchemins à trois sorts ou plus sont souvent renforcés par de fines baguettes en lieu et place des bandes de cuir. Un parchemin a une CA de 9, 1 point de résistance, une solidité de 0 et le test de Force pour le casser a un DD de 8.

Afin de protéger un parchemin, on l'enroule en partant des deux extrémités, ce qui constitue un double cylindre (cette méthode permet de le dérouler plus rapidement). Le parchemin est ensuite placé dans un tube ou étui, pouvant être en ivoire, en jade, en cuir, en métal ou en bois. La plupart des étuis arborent un ou plusieurs symboles (voir le sort *signature magique* dans le

TABLE 7-23 : TYPE DE PARCHEMIN

Id100	Type de magie
01-70	Profane
71-100	Divine

TABLE 7-24 : NOMBRE DE SORTS PAR PARCHEMIN

Puissance du parchemin	Nombre de sorts
Faible	1d3 sorts
Intermédiaire	1d4 sorts
Grande	1d6 sorts

TABLE 7-25 : NIVEAU DES SORTS D'UN PARCHEMIN

Faible	Intermédiaire	Puissant	Niveau du sort	Niveau de lanceur de sorts ¹
01-05	—	—	0	1
06-50	—	—	1 ^{er}	1
51-95	01-05	—	2 ^e	3
96-100	06-65	—	3 ^e	5
—	66-95	01-05	4 ^e	7
—	96-100	06-50	5 ^e	9
—	—	51-70	6 ^e	11
—	—	71-85	7 ^e	13
—	—	86-95	8 ^e	15
—	—	96-100	9 ^e	17

¹ Le niveau de lanceur de sorts indiqué est uniquement valable pour un magicien, un prêtre ou un druide.

Manuel des Joueurs) identifiant clairement le propriétaire du parchemin et/ou les sorts que contient ce dernier. Ces symboles magiques sont souvent piégés à l'aide de glyphes de garde ou de pièges à feu.

Activation. Pour activer un parchemin, il faut lire le sort qu'il contient, ce qui ne peut se faire qu'à plusieurs conditions.

Déchiffrer le texte. Le personnage doit commencer par déchiffrer le texte du parchemin pour savoir quel sort il contient. Cela nécessite un jet d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort) ou l'utilisation du sort *lecture de la magie*.

Le fait de déchiffrer un parchemin n'active pas sa magie, sauf dans le cas d'un parchemin maudit. Le personnage peut déchiffrer un parchemin à l'avance. Une fois cela fait, il peut l'utiliser à tout moment.

Activer le sort. Pour activer le parchemin, il faut y lire le sort. Le personnage doit bien évidemment être capable de voir et de lire ce qui est écrit sur le parchemin.

Le personnage n'a pas besoin de composantes matérielles ou de focaliseur (le créateur de l'objet s'est occupé de cette partie de l'incantation au moment de l'écriture). Notez que certains sorts ne fonctionnent que si on les lance sur un objet (par exemple, *collet et invocation instantanée de Dravmii*). Dans ce cas, l'utilisateur doit posséder l'objet en question. Un personnage tentant de lire un parchemin peut être interrompu comme s'il jetait un sort préparé normalement (voir Lancer un sort, page 140 du *Manuel des Joueurs*). Utiliser un parchemin compte comme l'incantation d'un sort pour les risques d'échec des sorts profanes engendrés par une armure.

Pour pouvoir activer un parchemin, son utilisateur doit satisfaire aux conditions suivantes :

- Le sort doit être du bon type (profane ou divin). Les pratiquants de la magie profane (magiciens, ensorceleurs et bardes) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie profane, de même que les pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) ne peuvent utiliser que les parchemins de magie divine. (Le type de parchemin que crée un personnage est déterminé par sa classe. Par exemple, un magicien ne rédige que des parchemins profanes, tandis qu'un prêtre est limité aux parchemins divins.)
- Le sort doit appartenir à la liste des sorts de la classe du personnage (voir le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs* pour ce qui est des sorts autorisés pour chaque classe).
- Le personnage doit avoir la valeur nécessaire dans la caractéristique primordiale correspondant au sort (par exemple, un magicien ne peut lire un sort du 5^e niveau à partir d'un parchemin que s'il a au moins 15 en Intelligence).

Si l'utilisateur satisfait aux trois conditions précédentes et si son niveau de lanceur de sorts est au moins égal à celui du parchemin, il active la magie à coup sûr. S'il satisfait aux conditions mais si son niveau de lanceur de sorts est inférieur à celui du parchemin, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (DD = niveau de lanceur de sorts du parchemin + 1). S'il le réussit, il lance le sort normalement. Par contre, en cas d'échec, il doit impérativement réussir un jet de Sagesse (DD 5) pour éviter un incident (voir ci-dessous). Un 1 naturel au jet constitue toujours un échec, quels que soient les modificateurs dont le personnage dispose.

Déterminer l'effet. Un sort lancé à partir d'un parchemin fonctionne exactement comme un sort préparé et lancé normalement. Partez du principe que le niveau de lanceur de sorts du parchemin est égal au niveau minimal pour lancer le sort (c'est-à-dire, généralement, le double du niveau du sort moins 1), sauf si le personnage qui le rédige désire qu'il en soit autrement. Par exemple, un prêtre de niveau 10 peut décider d'écrire *soins critiques* au niveau 10 de lanceur de sorts plutôt qu'au minimum (niveau 7 de lanceur de sorts, *soins critiques* étant un sort du 4^e niveau). De cette manière, le parchemin soignera davantage de points de vie (mais, en contrepartie, il coûtera plus cher).

Les symboles magiques s'effacent dès qu'on lit le parchemin.

Incident. En cas d'incident, le sort écrit sur le parchemin a un effet inverse ou défavorable. C'est au MD de décider quelle forme prend l'incident, soit en décidant d'un effet s'accordant bien avec le contexte, soit en choisissant l'une des possibilités qui suivent.

- L'utilisateur est frappé par une décharge d'énergie qui lui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du sort.
 - Le sort frappe l'utilisateur ou l'un de ses alliés plutôt que la cible souhaitée (il affecte un adversaire dans le cas d'un sort bénéfique dont l'utilisateur souhaitait profiter).
 - Le sort prend effet en un point déterminé au hasard (mais compris dans les limites de portée).
 - Son effet est contraire à celui qu'il devrait normalement avoir. Par exemple, une *boule de feu* pourrait libérer une vague de froid n'infligeant aucun dégât, ou encore un rayonnement d'énergie rendant des points de vie aux créatures blessées.
 - Le personnage est victime d'un effet mineur ayant un rapport avec le sort. Par exemple, de la fumée pourrait sortir de ses oreilles s'il essayait de lancer, *boule de feu*, ou *clairvoyance* pourrait décupler la taille de ses yeux ou de ses oreilles. Un tel effet ne prolonge rarement au-delà de la durée initiale du sort (2d10 minutes pour un sort instantané). À noter que le sort lui-même ne fonctionne pas.
 - L'énergie du sort fait apparaître un ou plusieurs objets totalement inutiles. Par exemple, *boule de feu* pourrait générer une pluie de torches allumées, tandis que *feuille morte* fera apparaître un tapis de feuilles parées des tons de l'automne et que *posse-mumille* créera une porte que rien ni personne ne pourra jamais ouvrir.
 - Le sort fonctionne bel et bien, mais à retardement. Il prend effet dans les 1d12 heures suivant la lecture du parchemin. Si l'utilisateur devait être le sujet du sort, celui-ci fonctionne normalement. Sinon, il part dans la direction du sujet ou de la cible et se déclenche au maximum de sa portée (dans le cas, fort probable, où le sujet s'est déplacé depuis la lecture du parchemin).
- Détermination aléatoire.** Pour déterminer aléatoirement les sorts contenus sur un parchemin, commencez par consulter la Table 7-22 pour savoir s'il s'agit de sorts profanes ou divins. Grâce à la Table 7-23, déterminez ensuite le nombre de sorts que recèle le parchemin, puis le niveau de chaque sort à partir de la Table 7-25. Il ne vous reste plus qu'à consulter la sous-table correspondant au niveau souhaité entre la Table 7-26 (pour les sorts profanes) et la Table 7-27 (pour les sorts divins).
- Tous les sorts décrits dans le *Manuel des Joueurs* sont présents sur les Tables 7-25 et 7-26. Chaque parchemin apparaît sur la liste selon le niveau du sort qu'il contient.
- Plusieurs sorts profanes ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un ensorceleur, un magicien ou un barde (par exemple, *feu vive de Tasha* ou *suggestion*). Ces sorts apparaissent sur la Table 7-26 au niveau approprié pour les ensorceleurs et magiciens. On considère en effet que la plupart des bardes ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.
- De même, plusieurs sorts divins ont un niveau différent selon qu'ils sont lancés par un druide, un prêtre, un paladin ou un rôdeur (par exemple,

TABLE 7-26 : PARCHEMINS DE MAGIE

PROFANE		
Sorts profanes du niveau 0		
1d100	Sort	Prix de vente
01-04	Asperion acide	12 po 5 pa
05-06	Berceuse	12 po 5 pa
07-08	Convocation d'instrument	12 po 5 pa
09-12	Destruction de mort-vivant	12 po 5 pa
13-19	Détection de la magie	12 po 5 pa
20-23	Détection du poison	12 po 5 pa
24-27	Fatigue	12 po 5 pa
28-31	Hébètement	12 po 5 pa
32-36	Illumination	12 po 5 pa
37-42	Lecture de la magie	12 po 5 pa
43-48	Lumière	12 po 5 pa
49-53	Lumières dansantes	12 po 5 pa
54-58	Manipulation à distance	12 po 5 pa
59-63	Message	12 po 5 pa
64-68	Ouverture/fermeture	12 po 5 pa
69-73	Prestidigitation	12 po 5 pa
74-77	Rayon de givre	12 po 5 pa
78-82	Réparation	12 po 5 pa
83-84	Repérage	12 po 5 pa
85-91	Résistance	12 po 5 pa
92-95	Signature magique	12 po 5 pa
96-100	Son imaginaire	12 po 5 pa

Sorts profanes du 1 ^{er} niveau		
1d100	Sort	Prix de vente
01-03	Agrandissement	25 po
04-06	Alarme	25 po
07	Alignement indétectable	50 po
08-10	Arme magique	25 po
11-13	Armure de mage	25 po
14-15	Aura magique de Nystul	25 po
16-17	Bouclier	25 po
18-19	Brume de dissimulation	25 po
20-22	Charme-personne	25 po
23-25	Compréhension des langages	25 po
26	Confusion mineure	50 po
27-28	Contact glacial	25 po
29-30	Convocation de monstres I	25 po
31-32	Corde animée	25 po
33-34	Couleurs dansantes	25 po
35-36	Coup au but	25 po
37-38	Décharge électrique	25 po
39-41	Déguisement	25 po
42-43	Détection des morts-vivants	25 po
44-46	Détection des passages secrets	25 po
47-49	Disque flottant de Tenser	25 po
50-51	Effacement	25 po
52-54	Endurance aux énergies destructives	25 po
55	Feuille morte	25 po
56-57	Frayeur	25 po
58-59	Graisse	25 po
60-61	Hypnose	25 po
62-63	Identification	125 po
64-65	Image silencieuse	25 po
66-67	Malus brûlantes	25 po
68-70	Monture	25 po
71-72	Projectile magique	25 po
73-74	Protection contre la Loi	25 po
75-76	Protection contre le Bien	25 po
77-78	Protection contre le Chaos	25 po
79-80	Protection contre le Mal	25 po
81-82	Rapetissement	25 po
83-84	Rayon affaiblissant	25 po

85-86	Regain d'assurance	50 po
87-89	Repli expéditif	25 po
90-91	Saut	25 po
92-93	Serviteur invisible	25 po
94	Soins légers	50 po
95-96	Sommeil	25 po
97-98	Ventriloquie	25 po
99-100	Verrouillage	25 po

Sorts profanes du 2 ^e niveau		
1d100	Sort	Prix de vente
01	Apaisement des émotions	200 po
02	Baiser de la goule	150 po
03	Bouche magique	160 po
04	Bourrasque	150 po
05	Cocophonie	200 po
06-07	Cécité/surdité	150 po
08-09	Contrôle mineur des morts-vivants	150 po
10-11	Convocation de monstres II	150 po
12	Corde enchantée	150 po
13-15	Déblocage	150 po
16-18	Détection de l'invisibilité	150 po
19-20	Détection de pensées	150 po
21	Détection faussée	150 po
22	Discours captivant	200 po
23	Dissimulation d'objet	150 po
24	Effroi	150 po
25-27	Endurance de l'ours	150 po
28	Flamme éternelle	200 po
29-30	Flèche acide de Melf	150 po
31-32	Flou	150 po
33-35	Force de taureau	150 po
36	Fou rire de Tasha	150 po
37	Fracassement	150 po
38-40	Grâce féline	150 po
41	Hébètement de monstre	150 po
42	Hypnose des animaux	200 po
43	Idiotie	150 po
44	Image imparfaite	150 po
45-46	Image miroir	150 po
47-49	Invisibilité	150 po
50-51	Lévitacion	150 po
52	Localisation d'objet	150 po
53-54	Lueurs hypnotiques	150 po
55	Main spectrale	150 po
56	Messenger animal	200 po
57-58	Modification d'apparence	150 po
59	Nappe de brouillard	150 po
60-61	Nuée grouillante	150 po
62-63	Pattes d'araignée	150 po
64	Piège de Léomund	200 po
65-66	Poussière scintillante	150 po
69-69	Protection contre les projectiles	150 po
70-71	Pyrotechnie	150 po
72	Ralentissement du poison	200 po
73-74	Rayon ardent	150 po
75-77	Résistance aux énergies destructives	150 po
78-80	Ruse du renard	150 po
81-83	Sagesse du hibou	150 po
84	Silence	200 po
85-86	Simulacre de vie	150 po
87	Soins modérés	200 po
88-89	Sphère de feu	150 po
90-92	Splendeur de l'aigle	150 po
93	Ténèbres	150 po
94-95	Toile d'araignée	150 po

96	Vent de murmures	150 po
97	Verrou du mage	175 po
98-100	Vision dans le noir	150 po

Sorts profanes du 3 ^e niveau		
1d100	Sort	Prix de vente
1-2	Abri de Léomund	375 po
3-5	Affûtage	375 po
6-7	Antidétection	425 po
8-10	Arme magique suprême	375 po
11	Bagou	525 po
12-13	Boiser du vampire	375 po
14-15	Boule de feu	375 po
16-17	Cercle magique contre la Loi	375 po
18-19	Cercle magique contre le Bien	375 po
20-21	Cercle magique contre le Chaos	375 po
22-23	Cercle magique contre le Mal	375 po
24-25	Clairaudience/clairvoyance	375 po
26-27	Clignotement	375 po
28	Communication avec les animaux	525 po
29-30	Convocation de monstres III	375 po
31-32	Coursier fantôme	375 po
33-34	Déplacement	375 po
35-37	Dissipation de la magie	375 po
38-40	Don des langues	375 po
41-42	Éclair	375 po
43	Espoir	525 po
44-45	État gazeux	375 po
46-47	Flèches enflammées	375 po
48-49	Héroïsme	375 po
50-51	Image accomplie	375 po
52-53	Immobilisation de morts-vivants	375 po
54-55	Immobilisation de personne	375 po
56-57	Lenteur	375 po
58-60	Lumière du jour	525 po
61	Manipulation des sons	525 po
62-63	Mur de vent	375 po
64-65	Nuage nauséabond	375 po
66	Page secrète	375 po
67-68	Préservation des morts	375 po
69-71	Protection contre les énergies destructives	375 po
72-73	Rage	375 po
74-76	Rapidité	375 po
77-78	Rayon d'épuisement	375 po
79	Réduction d'objet	375 po
80-82	Respiration aquatique	375 po
83	Runes explosives	375 po
84	Sceau du serpent	875 po
85	Soins importants	525 po
87	Sommeil profond	375 po
88-90	Sphère d'invisibilité	375 po
91-92	Suggestion	375 po
93-94	Tempête de neige	375 po
95	Texte illusoire	425 po
96-97	Vision magique	375 po
98-100	Vol	375 po

Sorts profanes du 4 ^e niveau		
1d100	Sort	Prix de vente
1-3	Ancre dimensionnelle	700 po
4-5	Agrandissement de groupe	700 po
6-7	Animation des morts	1 050 po
8-9	Assassin imaginaire	700 po
10-12	Bouclier de feu	700 po
13-14	Brouillard dense	700 po
15-17	Charme-monstre	700 po

18	Communication avec les plantes	1 000 po
19-21	Confusion	700 po
22-23	Contagion	700 po
24-25	Convocation d'ombres	700 po
26-27	Convocation de monstres IV	700 po
28-29	Création mineure	700 po
30-31	Cri	700 po
32-34	Délivrance des malédictions	700 po
35-36	Désespoir foudroyant	700 po
37	Détection de la scrutation	700 po
38-39	Énergie négative	700 po
40-41	Façonnage de la pierre	700 po
42-44	Globe d'invulnérabilité partielle	700 po
45-47	Invisibilité suprême	700 po
48-50	Liberté de mouvement	1 000 po
51	Localisation de créature	700 po
52-53	Lueur d'arc-en-ciel	700 po
54-55	Malédiction	700 po
56	Mémorisation de Rary	700 po
57-58	Métamorphose	700 po
59	Mission	700 po
60	Modification de mémoire	1 000 po
61-63	Mur de feu	700 po
64-66	Mur de glace	700 po
67-68	Mur illusoire	700 po
69	Neutralisation du poison	1 000 po
70-72	Œil du mage	700 po
73-75	Peau de pierre	950 po
76-77	Piège à feu	725 po
78-81	Porte dimensionnelle	700 po
82-83	Rapetissement de groupe	700 po
84-85	Refuge de Léomund	700 po
■	Répulsif	1 000 po
87-88	Scrutation	700 po
■	Soins intensifs	1 000 po
90-91	Sphère d'isolement d'Otiluke	700 po
92-93	Tempête de grêle	700 po
94-95	Tentacules noirs d'Evard	700 po
96-97	Terrain hallucinatoire	700 po
98-99	Terreur	700 po
100	Zone de silence	1 000 po

Sorts profanes du 5^e niveau

Id100	Sort	Prix de vente
1-3	Annulation d'enchantement	1 125 po
4-5	Brume mentale	1 125 po
6-7	Brume mortelle	1 125 po
8-9	Cauchemar	1 125 po
10	Chant de discorde	1 625 po
11-12	Chien de garde de Mordenkainen	1 125 po
13	Coffre secret de Léomund	1 125 po
14-16	Communication à distance	1 125 po
17-19	Cône de froid	1 125 po
20-21	Contact avec les plans	1 125 po
22-23	Contrat	1 125 po
24-25	Convocation de monstres V	1 125 po
26-27	Création majeure	1 125 po
28-29	Croissance animale	1 125 po
30-31	Débilité	1 125 po
32-34	Dissipation suprême	1 625 po
35-36	Domination	1 125 po
37-38	Fabrication	1 125 po
39-40	Faux-semblant	1 125 po
41-42	Flétrissement végétal	1 125 po
43-44	Image prédéterminée	1 125 po
45-48	Immobilisation de monstre	1 125 po

49-50	Leurre	1 375 po
51-52	Lien télépathique de Rary	1 125 po
53-54	Magie des ombres	1 125 po
55-56	Main interposée de Bigby	1 125 po
57-59	Métamorphose funeste	1 125 po
60-61	Mirage	1 125 po
62-64	Mur de force	1 125 po
65-67	Mur de pierre	1 125 po
68-69	Œil indiscret	1 125 po
70-72	Passe-muraille	1 125 po
73	Permanence	10 125 po ¹
74	Possession	1 125 po
75-77	Renvoi	1 125 po
78-79	Sanctuaire de Mordenkainen	1 125 po
80	Soins légers de groupe	1 625 po
81	Songe	1 125 po
82	Symbole de douleur	2 125 po
83	Symbole de sommeil	2 125 po
84-85	Télékinésie	1 125 po
86-90	Téléportation	1 125 po
91-92	Transmutation de la boue en pierre	1 125 po
93-94	Transmutation de la pierre en boue	1 125 po
95-96	Vagues de fatigue	1 125 po
97-100	Vol supérieur	1 125 po

¹ Comprend un coût de points d'expérience allant jusqu'à 2 000 PX.

Sorts profanes du 6^e niveau

Id100	Sort	Prix de vente
1-3	Analyse d'enchantement	1 650 po
4	Animation d'objets	2 400 po
5-6	Annihilation de mort-vivant	2 150 po
7-8	Brume acide	1 650 po
9-10	Cercle de mort	2 150 po
11-12	Champ de force	1 650 po
13-14	Contrat intermédiaire	1 650 po
15-16	Contrôle de l'eau	1 650 po
17-18	Convocation de monstres VI	1 650 po
19	Création de mort-vivant	2 350 po
20	Défense magique	1 650 po
21-23	Désintégration	1 650 po
24-27	Dissipation suprême	1 650 po
28-29	Double illusoire	1 650 po
30-32	Éclair multiple	1 650 po
33-35	Endurance de l'ours de groupe	1 650 po
36	Festin des héros	2 400 po
37-39	Force de taureau de groupe	1 650 po
40-41	Glissement de terrain	1 650 po
42-44	Globe d'invulnérabilité renforcée	1 650 po
45-47	Grâce féline de groupe	1 650 po
48-49	Héroïsme suprême	1 650 po
50-51	Image permanente	1 650 po
52-53	Image programmée	1 675 po
54-55	Main impérieuse de Bigby	1 650 po
56-57	Mauvais œil	1 650 po
58-59	Mur de fer	1 700 po
60	Mythes ■ légendes	1 900 po
61	Orientation	2 400 po
62-63	Pétrification	1 650 po
64	Prévoyance	1 650 po
65	Quête	1 650 po
66	Remémoration de Mordenkainen	1 650 po
67	Résonance	2 400 po
68-70	Ruse du renard de groupe	1 650 po

71-73	Sagesse du hibou de groupe	1 650 po
74	Soins modérés de groupe	2 400 po
75-76	Sphère glaciale d'Otiluke	1 650 po
77-79	Splendeur de l'aigle de groupe	1 650 po
80-81	Suggestion de groupe	1 650 po
82	Symbole de persuasion	6 650 po
83	Symbole de terreur	2 650 po
84-85	Transformation de Tenser	1 950 po
86-88	Transmutation de la pierre en chair	1 650 po
89-91	Traversée des ombres	1 650 po
92-94	Vision lucide	1 950 po
95-97	Voile	1 650 po
98-100	Zone d'antimagie	1 650 po

Sorts profanes du 7^e niveau

Id100	Sort	Prix de vente
1-3	Aliénation mentale	2 275 po
4-7	Bannissement	2 275 po
8-10	Boule de feu à retardement	2 275 po
11-13	Cage de force	3 775 po
14-16	Changement de plan	2 275 po
17-19	Contrôle des morts-vivants	2 275 po
20-22	Contrôle du climat	2 275 po
23-25	Convocation d'ombres suprême	2 275 po
26-28	Convocation de monstres VII	2 275 po
29-31	Dissimulation suprême	2 275 po
32-34	Doigt de mort	2 275 po
35-37	Épée de Mordenkainen	2 275 po
38-41	Forme éthérée	2 275 po
42-45	Immobilisation de personne de groupe	2 275 po
46-48	Inversion de la gravité	2 275 po
49-52	Invisibilité de groupe	2 275 po
53-54	Invocation instantanée de Drawmij	3 275 po
55-56	Manoir somptueux de Mordenkainen	2 275 po
57-59	Mat de pouvoir aveuglant	2 275 po
60-62	Poigne de Bigby	2 275 po
63-65	Porte de phase	2 275 po
66-68	Projection d'image	2 280 po
69-72	Rayons prismatiques	2 275 po
73-75	Renvoi des sorts	2 275 po
76-78	Scrutation suprême	2 275 po
79	Simulacre	7 275 po ¹
80	Souhait limité	3 775 po ²
81-82	Statue	2 275 po
83	Symbole d'étourdissement	7 275 po
84	Symbole de faiblesse	7 275 po
85-87	Téléportation d'objet	2 275 po
88-92	Téléportation suprême	2 275 po
93-95	Vagues d'épuisement	2 275 po
96-98	Vision magique suprême	2 275 po
99-100	Vision mystique	3 025 po

¹ Implique que le coût en PX ne dépasse pas 1 000 po.

² Implique que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 1 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 300 PX.

Sorts profanes du 8^e niveau

Id100	Sort	Prix de vente
1-4	Animation suspendue	3 500 po
5-6	Attraction	4 500 po
7-8	Aversion	3 000 po
9-12	Charme-monstre de groupe	3 000 po
13	Clone	4 000 po

14-16	Contrat suprême	3 000 po	74-76	Nuage incendiaire	3 000 po	32-35	Disjonction de Mordenkainen	3 825 po
17-19	Convocation de monstres VIII	3 000 po	77-79	Ceil indiscret suprême	3 000 po	36-40	Domination universelle	3 825 po
20-22	Corps de fer	3 000 po	80-82	Poing de Bigby	3 000 po	41-44	Emprisonnement	3 825 po
23-25	Création de mort-vivant dominant	3 000 po	83-86	Protection contre les sorts	3 500 po	45-48	Ennemi subconscient	3 825 po
26-28	Cri suprême	3 000 po	87-89	Rayon polaire	3 000 po	49-52	Immobilisation de monstre de groupe	3 825 po
29-31	Danse irrésistible d'Otto	3 000 po	90-91	Séquestration	13 000 po ¹	53-56	Main broyeuse de Bigby	3 825 po
32-34	Dédale	3 000 po	92-95	Sphère téléguidée d'Otiluke	3 000 po	57-61	Mot de pouvoir mortel	3 825 po
35-36	Écran	3 000 po	96	Symbole d'aliénation mentale	8 000 po	62-66	Nuée de météores	3 825 po
37-39	Entrave	8 500 po ¹	97	Symbole de mort	8 000 po	67-71	Passage dans l'éther	3 825 po
40-42	Esprit impénétrable	3 000 po	98-100	Verrou dimensionnel	3 000 po	72-75	Plainte d'outre-tombe	3 825 po
43-45	Exigence	3 600 po	¹ Implique une créature de 10 DV ou moins.			76-80	Portail	8 825 po
46-48	Explosion de lumière	3 000 po	Sorts profanes du 9^e niveau			81-84	Prémonition	3 825 po
49-51	Flétrissure	3 000 po	1d100	Sort	Prix de vente	85-87	Projection astrale	4 870 po
52-55	Localisation suprême	3 000 po	1-4	Absorption d'énergie	3 825 po	88-91	Reflets d'ombre	3 825 po
56-58	Magie des ombres suprême	3 000 po	5-9	Arrêt du temps	3 825 po	92-95	Refuge	3 825 po
59-61	Métamorphose universelle	3 000 po	10-12	Capture d'âme	3 825 po	96	Souhait	28 825 po ¹
62-64	Moment de prescience	3 000 po	13-15	Cercle de téléportation	4 825 po	97-100	Sphère prismatique	3 825 po
65-67	Mot de pouvoir étourdissant	3 000 po	16-21	Changement de forme	3 825 po	¹ Implique que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 10 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 3 000 PX.		
68-70	Motif scintillant	3 000 po	22-25	Convocation de monstres IX	3 825 po			
71-73	Mur prismatique	3 000 po	26-31	Délivrance	3 825 po			

lecture de la magie, restauration partielle ou rapetissement d'animal). Ces sorts apparaissent sur la Table 7-27 au niveau approprié pour les druides ou prêtres. On considère en effet que la plupart des paladins et des rôdeurs ne s'intéressent pas à l'écriture de parchemins.

Les sorts divins qui sont lancés à des niveaux différents par les druides et les prêtres apparaissent sur la Table 7-27 au niveau approprié pour les

prêtres, qu'on considère comme étant le choix par défaut. (par exemple, soins importants, neutralisation du poison ou colonne de feu).

Beaucoup de sorts existent sous forme divine ou profane, selon la classe du lanceur. Ces sorts apparaissent une fois sur chaque table, au niveau approprié pour leur classe divine ou leur classe profane.

TABLE 7-27 : PARCHEMINS DE MAGIE DIVINE

Sorts divins du niveau 0			ou de la flore		.15	Bourrasque	150 po	
1d100	Sort	Prix de vente	39-42	Détection de la Loi/du Bien/ du Chaos/du Mal	25 po	16-17	Cacophonie	150 po
1-7	Assistance divine	12 po 5 pa				.18	Consécration	200 po
8-14	Blessure superficielle	12 po 5 pa	43-44	Détection des collets et des fosses	25 po	19-20	Convocation d'alliés naturels II	150 po
15-21	Création d'eau	12 po 5 pa	45-46	Détection des morts-vivants	25 po	21-22	Convocation de monstres II	150 po
22-29	Détection de la magie	12 po 5 pa	47-48	Enchevêtrement	25 po	23-24	Délivrance de la paralysie	150 po
30-36	Détection du poison	12 po 5 pa	49-52	Endurance aux énergies destructives	25 po	25-26	Détection des pièges	150 po
37-43	Illumination	12 po 5 pa				27-28	Discours captivant	150 po
44-50	Lecture de la magie	12 po 5 pa	53-54	Faveur divine	25 po	29-30	Distorsion du bois	150 po
51-58	Lumière	12 po 5 pa	55-56	Flammes	25 po	31-33	Endurance de l'ours	150 po
59-65	Purification de nourriture et d'eau	12 po 5 pa	57-58	Frayeur	25 po	34	Façonnage du bois	150 po
			59-60	Gourdin magique	25 po	35-37	Force de taureau	150 po
66-72	Réparation	12 po 5 pa	61-62	Grand pas	25 po	38	Forme d'arbre	150 po
73-79	Repérage	12 po 5 pa	63-64	Imprécation	25 po	39-40	Fracassement	150 po
80-86	Résistance	12 po 5 pa	65-67	Injonction	25 po	41-43	Grâce féline	150 po
87-93	Soins superficiels	12 po 5 pa	68-69	Invisibilité pour les animaux	25 po	44	Hypnose des animaux	150 po
94-100	Stimulant	12 po 5 pa	70-71	Invisibilité pour les morts-vivants	25 po	45-46	Immobilisation d'animal	150 po
			72-73	Lueur féérique	25 po	47-49	Immobilisation de personne	150 po
Sorts divins du 1 ^{er} niveau			74-75	Malédiction de l'eau	50 po	50-51	Lame de feu	150 po
1d100	Sort	Prix de vente	76-77	Morsure magique	25 po	52	Messager animal	150 po
1	Alarme	100 po	78-79	Passage sans trace	25 po	53	Métal brûlant	150 po
2-3	Anathème	25 po	80-81	Perception de la mort	25 po	54	Métal gelé	150 po
4-5	Apaisement des animaux	25 po	82-85	Pierre magique	25 po	55	Mise à mort	150 po
6-7	Arme magique	25 po	86-89	Protection contre la Loi/le Bien/ le Chaos/le Mal	25 po	56-57	Nappe de brouillard	150 po
8-9	Boie nourricière	25 po				58-59	Nuée grouillante	150 po
10-12	Bénédictio	25 po	90-91	Regain d'assurance	25 po	60-61	Pattes d'araignée	150 po
13	Bénédictio d'arme	100 po	92-93	Sanctuaire	25 po	62-63	Peau d'écorce	150 po
14-16	Bénédictio de l'eau	50 po	94-95	Saut	25 po	64	Piège à feu	175 po
17-18	Blessure légère	25 po	96-100	Soins légers	25 po	65	Préservation des morts	150 po
19-20	Bouclier de la foi	25 po	Sorts divins du 2 ^e niveau			66	Profanation	200 po
21-22	Bouclier entropique	25 po	1d100	Sort	Prix de vente	67-68	Protection d'autrui	150 po
23-26	Brume de dissimulation	25 po	1-2	Aide	150 po	69-71	Ralentissement du poison	150 po
27-28	Charme-animal	25 po	3-4	Alignement indétectable	150 po	72	Ramollissement de la terre et de la pierre	150 po
29-30	Communication avec les animaux	25 po	5-6	Apaisement des émotions	150 po	73	Rapetissement d'animal	150 po
31-32	Compréhension des langages	25 po	7-8	Arme alignée	150 po	74	Rapport	150 po
33-34	Convocation d'alliés naturels I	25 po	9-10	Arme spirituelle	150 po	75-76	Réparation intégrale	150 po

77-79	Résistance aux énergies destructives	150 po
80-82	Restauration partielle	150 po
83-85	Sagesse du hibou	150 po
86-87	Silence	150 po
88-91	Soins modérés	150 po
92-93	Sphère de feu	150 po
94-96	Splendeur de l'aigle	150 po
97-98	Ténèbres	150 po
99-100	Zone de vérité	150 po

Sorts divins du 3^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-2	Animation des morts	625 po
3-4	Appel de la foudre	375 po
5-6	Blessure grave	375 po
7-8	Cécité/surdité	375 po
9-16	Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal	375 po
17-18	Collet	375 po
19-20	Communication avec les morts	375 po
21-22	Communication avec les plantes	375 po
23-24	Contagion	375 po
25-26	Convocation d'alliés naturels III	375 po
27-28	Convocation de monstres III	375 po
29-30	Création de nourriture et d'eau	375 po
31-32	Croissance d'épines	375 po
33-34	Croissance végétale	375 po
35-36	Délivrance des malédictions	375 po
37-38	Dissimulation d'objet	375 po
39-40	Dissipation de la magie	375 po
41-42	Domination d'animal	375 po
43-44	Extinction des feux	375 po
45-46	Façonnage de la pierre	375 po
47	Flamme éternelle	425 po
48-49	Fusion dans la pierre	375 po
50-51	Glyphe de garde	575 po
52	Guérison de destrier	375 po
53-55	Guérison de la cécité/surdité	375 po
56-57	Guérison des maladies	375 po
58-59	Localisation d'objet	375 po
60-62	Lumière brûlante	375 po
63-64	Lumière du jour	375 po
65-66	Main du berger	375 po
67-68	Malédiction	375 po
69-70	Marche sur l'onde	375 po
71-72	Morsure magique aggravée	375 po
73-74	Mur de vent	375 po
75-76	Négation de l'invisibilité	375 po
77-79	Neutralisation du poison	375 po
80-81	Panoplie magique	375 po
82-84	Prière	375 po
85-86	Protection contre les énergies destructives	375 po
87-88	Rabougrissement des plantes	375 po
89-91	Respiration aquatique	375 po
92-95	Soins importants	375 po
96-97	Tempête de neige	375 po
98-99	Ténèbres profondes	375 po
100	Vision dans le noir	375 po

Sorts divins du 4^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-2	Allié d'outreplan	1 200 po
3-7	Ancre dimensionnelle	700 po
8-10	Antidéttection	750 po
11-13	Arme magique suprême	700 po
14-16	Blessure critique	700 po

17-19	Communication à distance	700 po
20-21	Contrôle de l'eau	700 po
22-24	Convocation d'alliés naturels IV	700 po
25-27	Convocation de monstres IV	700 po
28-29	Coquille antiplantes	700 po
30-32	Déttection du mensonge	700 po
33-34	Divination	725 po
35-39	Don des langues	700 po
40-41	Empire végétal	700 po
42-44	Empoisonnement	700 po
45-46	Épée sainte	700 po
47-48	Flétrissement végétal	700 po
49-52	Immunité contre les sorts	700 po
53-57	Liberté de mouvement	700 po
58-62	Marche dans les airs	700 po
63-64	Pierres acérées	700 po
65-69	Protection contre la mort	700 po
70-72	Puissance divine	700 po
73-74	Réincarnation	700 po
75-77	Renvoi	700 po
78-79	Répulsif	700 po
80-84	Restauration	800 po
85-86	Rouille	700 po
87-92	Soins intensifs	700 po
93-95	Tempête de grêle	700 po
96-98	Transfert de sorts	700 po
99-100	Vermine géante	700 po

Sorts divins du 5^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-4	Annulation d'enchantement	1 125 po
5-7	Appel de la tempête	1 125 po
8-11	Arme destructrice	1 125 po
12-14	Blessure légère de groupe	1 125 po
15-17	Changement de plan	1 125 po
18-20	Colonne de feu	1 125 po
21	Communion	1 625 po
22	Communion avec la nature	1 125 po
23-24	Contrôle des vents	1 125 po
25-27	Convocation d'alliés naturels V	1 125 po
28-30	Convocation de monstres V	1 125 po
31-33	Croissance animale	1 125 po
34	Éveil	2 375 po
35-37	Exécution	1 125 po
38-40	Fléau d'insectes	1 125 po
41-43	Force du colosse	1 125 po
44-47	Injonction suprême	1 125 po
48	Marque de la justice	1 125 po
49-51	Métamorphose funeste	1 125 po
52-54	Mur d'épines	1 125 po
55-57	Mur de feu	1 125 po
58-60	Mur de pierre	1 125 po
61-62	Peau de pierre	1 375 po
63-64	Pénitence	3 625 po
65-67	Rappel à la vie	6 125 po
68-71	Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal	1 125 po
72-74	Résistance à la magie	1 125 po
75-76	Sanctification	6 125 po ¹
77-78	Sanctification maléfique	6 125 po ¹
79-80	Scrutation	1 125 po
81-86	Soins légers de groupe	1 125 po
87	Symbole de douleur	2 125 po
88	Symbole de sommeil	2 125 po
89-91	Transmutation de la boue en pierre	1 125 po
92-94	Transmutation de la pierre en boue	1 125 po

95-98	Vision lucide	1 375 po
99-100	Voyage par les arbres	1 125 po

¹ Un sort du 1^{er} au 4^e niveau peut être lié à la zone sanctifiée.

Sorts divins du 6^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-2	Allié majeur d'outreplan	2 400 po
3-5	Animation d'objets	1 625 po
6-8	Annihilation de mort-vivants	2 125 po
9-11	Bannissement	1 625 po
12-14	Barrière de lames	1 625 po
15-17	Bâton à sort	1 625 po
18-20	Blessure modérée de groupe	1 625 po
21-23	Bois de fer	1 625 po
24	Chêne animé	1 625 po
25-27	Convocation d'alliés naturels VI	1 625 po
28-30	Convocation de monstres VI	1 625 po
31-33	Coquille anti-vie	1 625 po
34	Création de mort-vivant	1 625 po
35-38	Dissipation suprême	1 625 po
39-41	Éloignement du bois	1 625 po
42-45	Endurance de l'ours de groupe	1 625 po
46-48	Festin des héros	1 625 po
49-52	Force de taureau de groupe	1 625 po
53-55	Germes de feu	1 625 po
56-58	Glissement de terrain	1 625 po
59	Glyphe de garde suprême	1 625 po
60-63	Grâce féline de groupe	1 625 po
64-66	Guérison suprême	1 625 po
67	Interdiction	4 625 po ¹
68-70	Mise à mal	1 625 po
71-73	Mot de rappel	1 625 po
74-76	Orientation	1 625 po
77-79	Pierres commères	1 625 po
80	Quête	1 625 po
81-84	Sagesse du hibou de groupe	1 625 po
85-88	Soins modérés de groupe	1 625 po
89-92	Splendeur de l'aigle de groupe	1 625 po
93	Symbole de persuasion	1 625 po
94	Symbole de terreur	2 625 po
95-97	Vent divin	1 625 po
98-100	Voie végétale	1 625 po

Sorts divins du 7^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-5	Animation des plantes	2 275 po
6-10	Bâton sylvanien	2 275 po
11-14	Blasphème	2 275 po
15-19	Blessure importante de groupe	2 275 po
20-24	Champ de force	2 275 po
25-26	Contrôle du climat	2 275 po
27-30	Convocation d'alliés naturels VII	2 275 po
31-35	Convocation de monstres VII	2 275 po
36-39	Décret	2 275 po
40-44	Destruction	2 275 po
45-49	Forme éthérée	2 275 po
50-54	Mort rampante	2 275 po
55-57	Parole du Chaos	2 275 po
58-61	Parole sacrée	2 275 po
62-66	Rayon de soleil	2 275 po
67-71	Refuge	3 275 po
72-76	Régénération	2 275 po
77-80	Restauration suprême	4 775 po
81-82	Résurrection	12 275 po
83-87	Scrutation suprême	2 275 po
88-93	Soins importants de groupe	2 275 po

94	Symbole d'étourdissement	7 275 po
95	Symbole de faiblesse	7 275 po
96-100	Transmutation du métal en bois	2 275 po

Sorts divins du 8^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-4	Allié suprême d'outreplan	5 500 po
5-7	Aura maudite	3 000 po
8-10	Aura sacrée	3 000 po
11-14	Blessure critique de groupe	3 000 po
15-17	Bouclier de la Loi	3 000 po
18-21	Contrôle des plantes	3 000 po
22-25	Convocation d'alliés naturels VIII	3 000 po
26-29	Convocation de monstres VIII	3 000 po
30-32	Création de mort-vivant dominant	3 600 po
33-36	Cyclone	3 000 po
37-40	Doigt de mort	3 000 po
41-45	Éloignement du métal et de la pierre	3 000 po

46-50	Explosion de lumière	3 000 po
51-54	Immunité contre les sorts suprême	3 000 po
55-58	Inversion de la gravité	3 000 po
59-62	Localisation suprême	3 000 po
63-65	Manteau du Chaos	3 000 po
66-69	Métamorphose animale	3 000 po
70-76	Soins intensifs de groupe	3 000 po
77-78	Symbole d'aliénation mentale	8 000 po
79-80	Symbole de mort	8 000 po
81-84	Tempête de feu	3 000 po
85-89	Tremblement de terre	3 000 po
90-94	Verrou dimensionnel	3 000 po
95-100	Zone d'antimagie	3 000 po

Sorts divins du 9^e niveau

1d100	Sort	Prix de vente
1-6	Absorption d'énergie	3 825 po
7-10	Attrance	5 325 po
11-14	Aversion	3 825 po
15-19	Capture d'âme	3 825 po

20-25	Changement de forme	3 825 po
26-31	Convocation d'alliés naturels IX	3 825 po
32-37	Convocation de monstres IX	3 825 po
38-42	Grand terre	3 825 po
43-51	Guérison suprême de groupe	3 825 po
52-58	Implosion	3 825 po
59-60	Miracle	28 825 po ¹
61-66	Nuée d'élémentaires	3 825 po
67-72	Passage dans l'éther	3 825 po
73-78	Portail	8 825 po
79-84	Prémonition	3 825 po
85-87	Projection astrale	4 870 po
88-93	Régénération	3 825 po
94	Résurrection suprême	28 825 po
95-100	Tempête vengeresse	3 825 po

¹ Implique une requête puissante mais que le coût des composantes matérielles ne dépasse pas 10 000 po et que le coût en PX ne dépasse pas 3 000 PX.

POTIONS ET HUILES

Les potions sont des breuvages magiques produisant leur effet quand on les boit. Les huiles magiques sont de même nature, si ce n'est qu'il faut en enduire un objet plutôt que de les avaler. Potions et huiles ne peuvent servir qu'une fois chacune. Elles dupliquent les effets d'un sort du 3^e niveau ou moins dont le temps d'incantation est inférieur à une minute.

Chaque potion est comme un sort lancé sur qui la boit. Le personnage n'a pas besoin de prendre la moindre décision concernant le sort, le nécessaire ayant déjà été fait par celui qui a concocté le breuvage. Par exemple, une potion de protection contre les énergies destructives protège toujours contre un type d'énergie bien spécifique, déterminé par celui qui la prépare. La

personne qui boit une potion est toujours considérée à la fois comme la cible et le lanceur de l'effet magique. Bien que la potion détermine le niveau de lanceur de sorts, l'utilisateur contrôle les effets de la potion, comme la hauteur de lévitation.

De même, la personne appliquant une huile est considérée comme le lanceur, par contre la cible est l'objet oint. Par exemple, c'est le personnage qui applique une huile de communication avec les morts qui peut poser les questions.

Présentation. Dans la plupart des cas, une potion ou une huile représente 2,5 centilitres de liquide contenu dans un petit flacon, en verre ou en céramique, appelé fiole et qui fait rarement plus de 2 ou 3 centimètres de large sur

TABLE 7-28 : POTIONS ET HUILES

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
01-03	—	—	Arme magique ¹	50 po
04-06	—	—	Armure de mage ²	50 po
07-09	—	—	Bouclier de la foi (+2) ²	50 po
10-12	—	—	Endurance aux énergies destructives ²	50 po
13	—	—	Gourdin magique ¹	50 po
14-15	—	—	Invisibilité pour les animaux ²	50 po
16-17	—	—	Invisibilité pour les morts-vivants ²	50 po
18-20	—	—	Morsure magique ²	50 po
21	—	—	Passage sans trace ²	50 po
22	—	—	Pierre magique ¹	50 po
23-24	—	—	Protection contre (un alignement) ²	50 po
25-26	—	—	Regain d'assurance ²	50 po
27	—	—	Sanctuaire ²	50 po
28-29	—	—	Saut ²	50 po
30-39	—	—	Soins légers ²	50 po
40-41	01-02	—	Bénédictio d'arme [†]	100 po
42-44	03-04	—	Agrandissement ²	250 po
45	05	—	Rapetissement ²	250 po
46-47	06	—	Aide ²	300 po
48	07	01	Alignement indétectable ²	300 po
49	08-09	02	Bouclier de la foi (+3) ²	300 po
50-51	10	03	Délivrance de la paralysie ²	300 po
52	11	—	Détection faussée ²	300 po
53-55	12-14	—	Endurance de l'ours ²	300 po
56-58	15-17	04-05	Flou ²	300 po
59-61	18-20	—	Force de taureau ²	300 po
62-64	21-23	—	Grâce féline ²	300 po
65-67	24-25	06-07	Invisibilité (potion ou huile)	300 po
68-69	26	—	Lévitation (potion ou huile)	300 po
70-71	27	—	Pattes d'araignée ²	300 po
72-74	28	—	Peau d'écorce (+2) ²	300 po

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
75-76	29	—	Protection contre les projectiles (10/magie) ²	300 po
77-79	30	—	Ralentissement du poison ²	300 po
80-82	31-32	—	Résistance aux énergies destructives (une énergie, 10) ²	300 po
83-85	33	08	Restauration partielle ²	300 po
86-87	34-35	—	Ruse du renard ²	300 po
88-89	36-37	—	Sagesse du hibou ²	300 po
90-94	38-45	09-13	Soins modérés ²	300 po
95-96	46-47	—	Splendeur de l'aigle ²	300 po
97	48	—	Ténèbres ¹	300 po
98-100	49-50	14-15	Vision dans le noir ²	300 po
—	51	16-17	Bouclier de la foi (+4) ²	600 po
—	52	18	Peau d'écorce (+3) ²	600 po
—	53-55	19-20	Résistance aux énergies destructives (une énergie, 20) ²	700 po
—	56-57	21-22	Affûtage ¹	750 po
—	58-59	23-24	Antidétectation ²	750 po
—	60-61	—	Arme magique suprême (+1) ¹	750 po
—	62	25	Cercle magique contre (un alignement) ²	750 po
—	63	26	Délivrance des malédictions ²	750 po
—	64-66	27-29	Déplacement ²	750 po
—	67	30	Don des langues ²	750 po
—	68	31	État gazeux ²	750 po
—	69	32	Flèches enflammées ¹	750 po
—	70	33	Guérison de la cécité/surdité ²	750 po
—	71	34	Guérison des maladies ²	750 po
—	72-74	35-37	Hérisme ²	750 po
—	75	38	Lumière du jour ¹	750 po
—	76	39	Marche sur l'onde ²	750 po

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
—	77-78	—	Morsure magique suprême (+1) ²	750 po
—	79-81	40-42	Neutralisation du poison ²	750 po
—	82-83	—	Panoplie magique (+1) ¹	750 po
—	84-86	43-44	Protection contre les énergies destructives (une énergie) ²	750 po
—	87-88	45	Rage ²	750 po
—	89-90	46-47	Rapidité ²	750 po
—	91-92	48	Respiration aquatique ²	750 po
—	93-97	49-56	Soins importants ²	750 po
—	98-100	57-61	Vol ²	750 po
—	—	62	Bouclier de la foi (+5) ²	900 po
—	—	63-64	Peau d'écorce (+4) ²	900 po
—	—	65	Espoir ²	1 050 po
—	—	66-68	Résistance aux énergies destructives (une énergie, 30) ²	1 100 po
—	—	69-72	Arme magique suprême (+2) ¹	1 200 po

5 centimètres de haut. Une fiole a une CA de 13, 1 point de résistance, une solidité de 1 et le test de Force pour la casser a un DD de 12. Une fiole contient 2,5 centilitres de liquide.

Identification des potions. En plus des méthodes d'identification habituelles, il est possible de goûter une potion du bout de la langue afin d'essayer de déterminer sa nature. Un aventurier expérimenté apprend à faire confiance à sa mémoire (laquelle peut par exemple lui permettre de se rappeler que, la dernière fois qu'il a goûté une potion ayant un goût d'amande, celle-ci s'est avérée être une *potion de soins modérés*). Vous pouvez récompenser les joueurs qui notent les potions qu'ils ont goûtées en faisant en sorte que toutes les potions similaires aient toujours le même goût, à moins que vous ne souhaitiez les surprendre (auquel cas le breuvage au goût d'amande sera tout sauf une *potion de soins modérés*).

Activation. Boire une potion ou enduire un objet d'huile ne nécessite aucune compétence particulière. Il suffit que l'utilisateur ôte le bouchon et qu'il avale ou répande le contenu de la fiole. Les règles suivantes s'appliquent à l'utilisation des potions et des huiles.

Boire une potion ou enduire un objet d'huile est une action simple. Le liquide fait effet immédiatement.

Utiliser une potion ou une huile expose à une attaque d'opportunité. Si l'adversaire le frappe (même s'il tente juste d'agripper le personnage), le personnage doit effectuer un test de Concentration, comme s'il lançait un sort. En cas d'échec, il n'arrive pas à boire la potion. L'adversaire peut diriger son attaque d'opportunité contre la fiole plutôt que contre l'aventurier. Si la fiole est touchée, le coup risque de la casser, auquel cas son contenu est perdu (voir page 165 du *Manuel des Joueurs*).

L'utilisateur doit pouvoir boire la potion ou appliquer l'huile. Les créatures intangibles ne peuvent donc pas se servir de ces objets.

Toute créature dotée d'un corps physique peut boire une potion ou enduire un objet d'huile.

Un personnage peut faire boire une potion à un compagnon inconscient, mais cela l'oblige à aller lentement pour ne pas en renverser (action complexe). Une action complexe est également nécessaire pour enduire d'huile une créature inconsciente.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'une potion magique, jetez 1d100 et consultez la Table 7-28.

Description des potions

Puisque les potions et les huiles reproduisent fidèlement l'effet d'un sort, consultez la description de ce dernier dans le *Manuel des Joueurs*. Sauf indication,

Faible	Intermédiaire	Puissante	Potion	Prix de vente
—	—	73-76	Morsure magique suprême (+2) ²	1 200 po
—	—	77-80	Panoplie magique (+2) ¹	1 200 po
—	—	81	Peau d'écorce (+5) ²	1 200 po
—	—	82	Protection contre les projectiles (15/magie) ²	1 500 po
—	—	83-85	Arme magique suprême (+3) ¹	1 800 po
—	—	86-88	Morsure magique suprême (+3) ²	1 800 po
—	—	89-91	Panoplie magique (+3) ¹	1 800 po
—	—	92-93	Arme magique suprême (+4) ¹	2 400 po
—	—	94-95	Morsure magique suprême (+4) ²	2 400 po
—	—	96-97	Panoplie magique (+4) ¹	2 400 po
—	—	98	Arme magique suprême (+5) ¹	3 000 po
—	—	99	Morsure magique suprême (+5) ²	3 000 po
—	—	100	Panoplie magique (+5) ¹	3 000 po

¹ huile, ² potion

contraire, le niveau de lanceur de sorts de la potion est le niveau minimal pour pouvoir jeter le sort en question.

SCEPTRES

Les sceptres sont de puissants objets magiques proposant des pouvoirs magiques uniques. Le plus souvent, ils ne sont pas à charges. N'importe qui peut les utiliser.

Présentation. Les sceptres pèsent environ 2,5 kg. Longs d'une soixantaine de centimètres à un petit mètre, ils sont le plus souvent en fer ou autre métal (la plupart d'entre eux sont assez solides pour faire office de masse d'armes légère ou de gourdin). Ils ont une CA de 9, 10 points de résistance, une solidité de 10 et le test de Force pour les casser a un DD de 27.

Activation. L'activation des sceptres varie d'un modèle à l'autre. Voir la description de chacun pour plus de précisions.

Détermination aléatoire. Pour déterminer aléatoirement la nature d'un sceptre magique, jetez 1d100 et consultez la Table 7-29. Les sceptres ont 30% de chances de présenter un signe distinctif suggérant leur fonction.

Description des sceptres magiques

Même si tous les sceptres ont plus ou moins le même aspect extérieur, leurs pouvoirs, eux, sont extrêmement variés. Voici les modèles les plus courants :

Absorption. Le sceptre d'absorption agit comme un aimant, si ce n'est que ce sont les sorts et les pouvoirs magiques qu'il attire à lui. L'effet absorbé doit être un effet à cible unique ou un rayon prenant pour cible le possesseur du sceptre ou son équipement. Dans ce cas, le sceptre annule l'attaque et stocke son potentiel magique, jusqu'à ce que le personnage décide de la libérer sous la forme de sorts qu'il est capable de lancer. L'absorption ne nécessite aucune action pour peu que l'aventurier ait le sceptre en main. Ce dernier indique instantanément à son possesseur le niveau des sorts qu'il absorbe.

Potions

Il est souhaitable de comptabiliser les niveaux de sort absorbés et dépensés. Par exemple, un sceptre absorbant un sort du 6^e niveau puis un sort du 3^e niveau possède un total de 9 niveaux de sort. Le personnage peut se servir de cette énergie pour jeter les sorts qu'il a préparés, sans que ceux-ci disparaissent de sa mémoire (il pourra donc les lancer normalement par la suite). Les seules restrictions à cette règle sont que les sorts jetés de la sorte ne doivent pas dépasser la quantité d'énergie contenue dans le sceptre, que l'aventurier doit tenir le sceptre en main au moment de l'incantation et qu'il doit posséder les composantes matérielles exigées par le sort. Pour reprendre l'exemple, le possesseur du

TABLE 7-29 : SCEPTRES

Intermédiaire	Puissant	Sceptre	Prix de vente
01-07	—	Métamagie mineure, Extension de durée	3 000 po
08-14	—	Métamagie mineure, Extension de portée	3 000 po
15-21	—	Métamagie mineure, Incantation silencieuse	3 000 po
22-28	—	Inamovible	7 500 po
29-35	—	Métamagie mineure, Extension d'effet	9 000 po
36-42	—	Détection des métaux et des minéraux	10 500 po
43-46	01-02	Métamagie modérée, Extension de durée	11 000 po
47-50	03-04	Métamagie modérée, Extension de portée	11 000 po
51-54	05-06	Métamagie modérée, Incantation silencieuse	11 000 po
55-65	07-10	Oblitération	11 000 po
66-71	11-14	Merveilleux	12 000 po
72-79	15-18	Python	13 000 po
80-83	—	Métamagie mineure, Quintessence des sorts	14 000 po
84-89	19-21	Extinction des feux	15 000 po
90-97	22-25	Vipère	19 000 po
—	26-30	Détection de l'hostilité	23 500 po
—	31-36	Métamagie majeure, Extension de durée	24 500 po
—	37-42	Métamagie majeure, Extension de portée	24 500 po
—	43-48	Métamagie majeure, Incantation silencieuse	24 500 po
—	49-53	Flétrissement	25 000 po
—	54-58	Prestance	25 000 po
98-99	59-64	Métamagie modérée, Extension d'effet	32 500 po
—	65-69	Orage	33 000 po
100	70-73	Métamagie mineure, Incantation rapide	35 000 po
—	74-77	Annulation	37 000 po
—	78-80	Absorption	50 000 po
—	81-84	Grand fléau	50 000 po
—	85-86	Métamagie modérée, Quintessence des sorts	54 000 po
—	87-88	Suzeraineté	60 000 po
—	89-90	Sécurité	61 000 po
—	91-92	Seigneurs de la guerre	70 000 po
—	93-94	Métamagie majeure, Extension d'effet	73 000 po
—	95-96	Métamagie modérée, Incantation rapide	75 500 po
—	97-98	Éternelle vigilance	85 000 po
—	99	Métamagie majeure, Quintessence des sorts	121 500 po
—	100	Métamagie majeure, Incantation rapide	170 000 po

sceptre pourrait utiliser l'énergie stockée pour lancer un sort du 9^e niveau, mais aussi un du 5^e et un autre du 4^e, neuf du 1^{er}, etc. Dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur, qui n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance, le personnage peut se servir du sceptre pour lancer n'importe quel sort qu'il connaît.

Le sceptre d'absorption ne peut absorber qu'un maximum de 50 niveaux de sort, et c'est l'énergie accumulée de la sorte qui détermine les sorts qu'il permet de libérer (cette limite est donc la même que la précédente, à savoir 50 niveaux de sort). Il ne peut pas être rechargé. Le personnage sait à tout moment combien le sceptre peut absorber de niveaux de sort et quelle énergie magique il a emmagasiné.

Prenons un exemple plus détaillé. Jozan le prêtre utilise un sceptre d'absorption nouvellement créé pour se protéger d'un sort de suggestion lancé par un ensorceleur. Le sceptre absorbe 3 niveaux de sort, ce qui signifie qu'il ne peut plus en absorber que 47. Jozan peut s'en servir pour jeter, sans le perdre, n'importe quel sort du 1^{er}, 2^e ou 3^e niveau, à condition qu'il l'ait préparé. Imaginons que, toujours grâce au sceptre, il lance immobilisation de personne sur l'ensorceleur qui l'a agressé. Pour un prêtre, ce sort est du 2^e niveau, ce qui signifie que le sceptre peut encore absorber 47 niveaux de sort, qu'il lui reste 1 niveau de sort emmagasiné et qu'il vient de dépenser 2 niveaux de sort (lesquels sont définitivement perdus).

Pour déterminer la puissance d'un sceptre découvert au hasard d'une aventure, jetez 1d100 et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier inférieur, afin d'obtenir le nombre de niveaux de sort qu'il peut encore absorber. Cela fait, jouez de nouveau 1d100. Sur un résultat de 71-100, la moitié des niveaux de sort absorbés sont encore présents à l'intérieur du sceptre ; sinon, ils ont été utilisés par un propriétaire précédent. Par exemple, si le premier jet de dé indique que le sceptre peut encore absorber

34 niveaux de sort, cela signifie qu'il en a déjà absorbé 16. Il y a donc 30% de chances pour que 16 niveaux de sort soient toujours utilisables. Sur un résultat de 01-30, toute l'énergie stockée a été dépensée.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de sceptres magiques, renvoi des sorts ; Prix 50 000 po.

Annulation. Ce sceptre annule les pouvoirs magiques des autres objets. Son possesseur n'a qu'à le pointer vers l'objet de son choix pour qu'un rayon perlé jaillisse du sceptre d'annulation. Si l'objet pris pour cible est touché (ce qui nécessite une attaque de contact à distance), tous ses pouvoirs actifs sont immédiatement dissipés et le fonctionnement de tous ses autres sorts, et pouvoirs magiques, a 75% de chances d'être interrompu pendant 2d4 rounds, quelle que soit leur puissance. Pour pouvoir annuler un effet instantané, le possesseur du sceptre doit se tenir prêt à l'intercepter. L'objet visé n'a droit à aucun jet de sauvegarde, mais le sceptre d'annulation ne peut affecter les artefacts (pas même ceux qui sont « seulement » rares). Il fonctionne un maximum de 3 fois par jour.

École modérée ; NLS 16 ; Création de sceptres magiques, dissipation de la magie ; souhait limité ou miracle ; Prix 37 000 po.

Détection de l'hostilité. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et indique dans quelle direction se trouvent les créatures hostiles au personnage (en commençant par les plus proches). Ces créatures sont détectées qu'elles soient visibles, déguisées, cachées, invisibles ou éthérées. Le sceptre a une portée de 18 mètres. Si le porteur du sceptre se concentre pendant un round entier, l'objet lui indique la position exacte de l'ennemi le plus proche et le nombre d'ennemis se trouvant à portée. Il peut être utilisé 3 fois par jour, chaque utilisation durant 10 minutes. Une action simple est nécessaire pour l'activer.

Divination modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, vision, lucide ; Prix 23 500 po.

Détection des métaux et des minéraux. Ce sceptre vibre dans la main de son possesseur et lui indique la plus importante masse métallique comprise dans un rayon de 9 mètres. S'il le souhaite, le personnage peut se concentrer sur un métal ou un minéral spécifique (or, platine, quartz, beryl, diamant, corindon, etc.). Si le métal ou le minéral recherché est présent à moins de 9 mètres de distance, le sceptre révèle tous les endroits où il se trouve, en commençant par les plus importantes concentrations. À chaque fois, le personnage a conscience de la quantité de minéral contenue dans le gisement. Le sceptre a besoin d'une action complexe pour détecter chaque veine ; plusieurs rounds seront donc nécessaires s'il y a divers filons du métal ou du minéral recherché à portée.

Divination modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, localisation d'objet ; Prix 10 500 po.

Éternelle vigilance. Un sceptre d'éternelle vigilance ressemble à s'y méprendre à une masse d'armes légère et dotée de huit ailettes. Il transmet un bonus d'intuition de +1 sur les tests d'initiative de son porteur. Si le personnage le tient fermement, le sceptre lui confère les pouvoirs suivants : détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge et lumière. Chaque pouvoir peut être utilisé sur simple concentration, au prix d'une action simple.

Si la tête du sceptre est plantée dans le sol et si son possesseur lui demande de se mettre en mode de veille (ce qui nécessite une action simple), l'objet détecte aussitôt les intentions hostiles à 36 mètres de distance. Dans le même temps, le sceptre jette prière sur son propriétaire et tous ses alliés compris dans un rayon de 6 mètres, puis prévient par télépathie tout le monde si des créatures hostiles se trouvent à l'intérieur de la zone sondée. Cet effet dure 10 minutes. Le possesseur du sceptre peut y faire appel une fois par jour.

Enfin, le sceptre peut être utilisé pour lancer l'équivalent du sort animation d'objets sur un maximum de onze objets disposés en cercle, à 1,50 mètre autour de lui environ. Les objets restent animés pendant 11 rounds. Le sceptre doit être planté dans le sol pour exécuter cette fonction. Son possesseur peut y faire appel une fois par jour.

Multiples modérées ; NLS 11 ; Création de sceptres magiques, alarme, animation d'objets, détection de la magie, détection de l'invisibilité, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, détection du mensonge, lumière, prière ; Prix 85 000 po.

Extinction des feux. D'un seul contact (une action simple), ce sceptre éteint les feux non magiques de taille M ou moins. Pour que le

sceptre d'extinction des feux fonctionne face à des feux plus importants ou magiques, il faut dépenser une ou plusieurs charges.

Il faut dépenser 1 charge pour éteindre un brasier de taille G ou plus, ou un feu magique de taille M ou moins (tel que celui créé par une arme de feu ou le sort *maïns brûlantes*). Les flammes, brûlant en permanence comme celles qui entourent une arme de feu ou un élémentaire de cet élément, sont réprimées pendant 6 rounds avant de se rallumer. Pour pouvoir éteindre un sort instantané, le sceptre doit se trouver à l'intérieur de la zone d'effet et son possesseur doit se tenir prêt (comme s'il cherchait à lancer un contre-sort). Si le feu magique est de taille G ou plus (boule de feu, colonne de feu, mur de feu, etc.), il faut dépenser 2 charges pour l'éteindre.

Si le sceptre est utilisé contre une créature constituée de feu (en réussissant une attaque de contact au corps à corps), chaque attaque inflige 6d6 points de dégâts à cette dernière, mais le sceptre perd 3 charges à chaque fois.

Un sceptre nouvellement créé possède un total de 10 charges. Ces charges se renouvellent tous les jours, ce qui permet au porteur de dépenser jusqu'à 10 charges chaque jour.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création de sceptres magiques, pyrotechnie ; Prix 15 000 po.

Flétrissement. Le sceptre de flétrissement s'utilise au combat comme une masse d'armes légère +1, si ce n'est qu'il n'inflige pas le moindre point de dégât. Au lieu de cela, toute créature touchée (par une attaque de contact au corps à corps) subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force et 1d4 points de Constitution. En cas de coup critique, l'effet est le même, si ce n'est que l'affaiblissement temporaire devient une diminution permanente. Dans les deux cas, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 17). Si elle le réussit, l'attaque est sans effet.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, contagion ; Prix 25 000 po.

Grand fléau. Sur ordre de son possesseur, ce sceptre d'apparence anodine se transforme en fléau double +3. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double, ce qui signifie que, chaque round, ses deux têtes peuvent être utilisées au corps à corps (voir sa description dans le Chapitre 7 du Manuel des joueurs). Le personnage gagne une attaque supplémentaire au cours du round (avec la seconde tête), à condition d'accepter un malus de -2 à toutes ses attaques (comme s'il possédait le don Combat à deux armes).

Une fois par jour, le possesseur du sceptre du grand fléau peut bénéficier d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance (également de +4) à tous les jets de sauvegarde. Ce pouvoir dure 10 minutes, et le sceptre n'a pas besoin d'être transformé en arme pour le conférer. La transformation du sceptre en fléau double (et inversement) correspond à une action de mouvement.

Enchantement modéré ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, bénédiction ; Prix 50 000 po.

Inamovible. Un sceptre inamovible est une simple barre en fer plate dorée d'un petit bouton à l'une de ses extrémités. Il suffit d'appuyer sur ce bouton pour que le sceptre reste totalement immobile, même si la position qu'il occupe défie les lois de la pesanteur. On peut donc le « fixer » n'importe où, même dans le vide. Il s'avère extrêmement utile pour attacher une corde, barrer une porte, etc. Nombre d'aventuriers aiment avoir plusieurs sceptres inamovibles, pour s'en servir par exemple d'échelle (il suffit d'en posséder deux pour les utiliser de la sorte, en les immobilisant puis en les libérant l'un après l'autre). Un sceptre inamovible peut supporter un total de 4 tonnes avant de tomber au sol. Si une créature tente de le pousser après qu'il a été arrimé, elle

doit réussir un test de Force (DD 30) pour le déplacer de 3 mètres (ce qui lui prend 1 round).

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, lévitation ; Prix 7 500 po.

Merveilleux. Le sceptre merveilleux est un objet aussi étrange qu'imprévisible, dont l'effet est déterminé aléatoirement à chaque utilisation. Il faut une action simple pour l'activer. Les effets les plus courants sont regroupés sur la table page 267, mais vous pouvez les modifier à l'envi en fonction de votre campagne.

Enchantement modéré ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, confusion, alignement chaotique ; Prix 12 000 po.

Métamagie. Les sceptres de métamagie contiennent l'essence d'un don de métamagie qu'ils peuvent appliquer à un sort sans en modifier le niveau de l'emplacement de sort nécessaire.

Tous les sceptres de ce type sont des objets à usage (mais lancer un sort dans une zone de contrôle provoque tout de même une attaque d'opportunité). Un personnage ne peut utiliser qu'un sceptre de métamagie sur un sort donné, mais il est possible de combiner l'utilisation de l'un d'entre eux avec les dons de métamagie effectivement possédés par le personnage. Dans ce cas, seuls ces derniers modifient le niveau de l'emplacement de sort nécessaire.

Un personnage possédant un sceptre de métamagie n'est pas considéré comme ayant le don en question (par exemple, pour remplir des pré requis pour un autre don ou une classe de prestige). Il ne peut utiliser le sceptre qu'un certain nombre de fois, par jour pour modifier un sort. Un ensorceleur ou un barde utilisant un sceptre de métamagie doit passer plus de temps à l'incantation, de la même façon que s'il utilisait un don qu'il possédait.

Les sceptres de métamagie mineure ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 3^e niveau ou moins. Les sceptres de métamagie modérée ne peuvent être utilisés que sur des sorts du 6^e niveau.

ou moins. Enfin, les sceptres de métamagie majeure peuvent être utilisés sur tous les sorts jusqu'au 9^e niveau.

Métamagie, Extension d'effet. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à effet étendu comme s'il utilisait le don Extension d'effet.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension d'effet ; Prix 9 000 po (mineur), 32 500 po (modérée), 73 000 po (majeure).

Métamagie, Extension de durée. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à durée étendue comme s'il utilisait le don Extension de durée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de durée ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

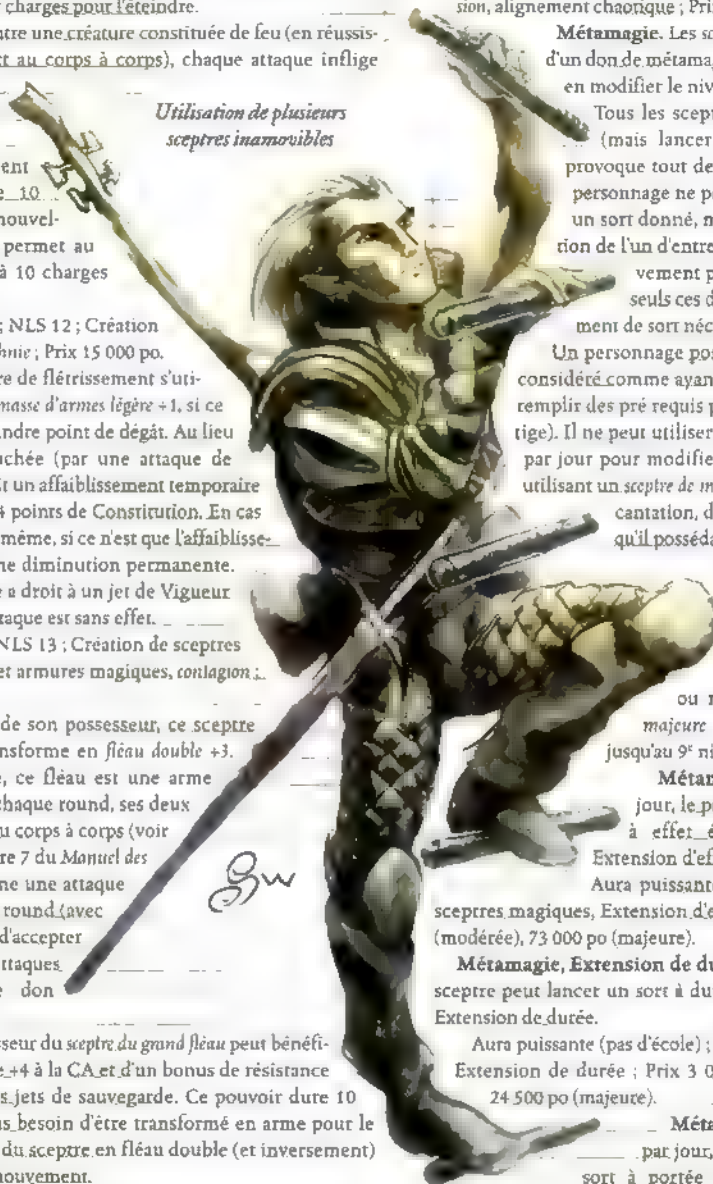
Métamagie, Extension de portée. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à portée étendue comme s'il utilisait le don Extension de portée.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Extension de portée ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Incantation rapide. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à incantation rapide comme s'il utilisait le don Incantation rapide.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation rapide ; Prix 35 000 po (mineur), 75 500 po (modérée), 120 000 po (majeure).

Métamagie, Incantation silencieuse. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer un sort à incantation silencieuse comme s'il utilisait le don Incantation silencieuse.



1d100 Effet produit par le sceptre merveilleux

- 01-05 *Lenteur* sur la créature désignée pendant 10 rounds (jet de Volonté DD 15 pour annuler).
- 06-10 *Lueur féérique* autour de la cible.
- 11-15 Le porteur croit pendant 1 round que le sceptre produit un effet déterminé par un second jet de dé (pas de jet de sauvegarde).
- 16-20 *Bourrasque*, mais avec la violence correspondant à une tempête, page 95 (jet de Vigueur DD 14 pour annuler).
- 21-25 Le porteur connaît les pensées superficielles de la cible (comme à l'aide de *détection de pensées*) pendant 1d4 rounds (pas de jet de sauvegarde).
- 26-30 *Nuage nauséabond* à 9 mètres de distance (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).
- 31-33 Une forte pluie s'abat pendant 1 round dans un rayon de 18 mètres autour du porteur.
- 34-36 *Convocation* d'un animal, soit un rhinocéros (01-25 sur 1d100), soit un éléphant (26-50) soit une souris (51-100).
- 37-46 *Éclair* (21 mètres de long, 1,50 mètre de large), 6d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 14 pour annuler).
- 47-49 600 gros papillons jaillissent du sceptre et volettent alentour pendant 2 rounds avant de disparaître. Leur présence aveugle toutes les créatures comprises dans un rayon de 7,50 mètres, y compris le porteur (jet de Réflexes DD 14 pour annuler).
- 50-53 *Agrandissement* sur la cible (18 mètres de portée, accroissement de taille de 50%, jet de Vigueur DD 11 pour annuler).
- 54-58 *Ténèbres*, hémisphère de 4,50 mètres de rayon, centré à 9 mètres du sceptre.
- 59-62 L'herbe se met à pousser sur 15 m² devant le sceptre. S'il y en avait déjà à cet endroit, elle atteint dix fois sa hauteur normale.
- 63-65 Un objet non vivant ne faisant pas plus de 1 m² pour 500 kg devient éthéré.
- 66-69 Le porteur est réduit à 1/12e de sa taille habituelle (pas de jet de sauvegarde).
- 70-79 *Boule de feu* sur la cible ou droit devant, jusqu'à une portée de 30 mètres, 6d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).
- 80-84 *Invisibilité* sur le personnage.
- 85-87 Des feuilles poussent sur la cible si celle-ci se trouve à 18 mètres ou moins du sceptre. Elles tombent au bout de 24 heures.
- 88-90 10-40 éclats de pierres fines, d'une valeur unitaire de 1 po, jaillissent du sceptre et atteignent une portée de 9 mètres. Chaque éclat inflige 1 point de dégâts s'il touche quelqu'un. Jetez 5d4 pour déterminer le nombre d'impacts et répartissez équitablement le total entre les cibles potentielles.
- 91-95 Des lueurs dansantes apparaissent dans un rectangle de 12,50 mètres x 9 mètres devant le sceptre. Toutes les créatures prises dans cette zone sont aveuglées pendant 1d6 rounds (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).
- 96-97 L'épiderme du porteur ou de la cible (une chance sur deux) devient bleu, vert ou violet, et ce de façon permanente (pas de jet de sauvegarde).
- 98-100 *Pétrification* sur la cible (ou *transmutation de la pierre en chair* si la cible est déjà en pierre) si elle se trouve à 18 mètres ou moins du sceptre (jet de Vigueur DD 19 pour annuler).

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Incantation silencieuse ; Prix 3 000 po (mineur), 11 000 po (modérée), 24 500 po (majeure).

Métamagie, Quintessence. Trois fois par jour, le porteur de ce sceptre peut lancer la quintessence d'un sort comme s'il utilisait le don Quintessence de sort.

Aura puissante (pas d'école) ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, Quintessence de sort ; Prix 14 000 po (mineur), 54 000 po (modérée), 121 500 po (majeure).

Oblitération. Ce sceptre redouté par la plupart des aventuriers est le pire ennemi des objets magiques, qu'il peut vider de toute énergie. L'objet touché a droit à un jet de Volonté de DD 23 pour résister aux effets. Si quelqu'un le tient en main ou le porte au moment de l'attaque, l'objet peut utiliser le bonus de base de son possesseur aux jets de Volonté à la place du sien propre (c'est le bonus le plus avantageux qui est systématiquement pris en

compte). Le personnage peut toucher l'objet qu'il vise à l'aide du sceptre en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Si l'objet rate son jet de sauvegarde, il perd toute magie, tandis que le sceptre devient cassant et ne peut plus être réutilisé. Un objet vidé de son énergie magique par un sceptre d'oblitération ne peut retrouver ses propriétés que grâce à un souhait ou un miracle. Si un sceptre d'oblitération et une sphère d'annihilation s'entre-détruisent, rien ne permet de les récupérer, ni l'un, ni l'autre.

Abjuration puissante ; NLS 17 ; Création de sceptres magiques, disjonction de Mordenkainen ; Prix 11 000 po.

Orage. Ce sceptre de fer orné de rivets en argent se comporte en tout point comme une masse d'armes légère +2. Il possède également les pouvoirs suivants :

- **Tonnerre.** Une fois par jour, le sceptre peut frapper comme une masse d'armes légère +3. En cas de coup au but, la cible est étourdie par la déflagration qui se produit au moment de l'impact (jet de Vigueur DD 13 pour annuler). L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, lequel doit être touché au cours du round.

- **Électricité statique.** Une fois par jour, une violente étincelle jaillit du sceptre pour frapper la créature touchée lors d'une attaque de corps à corps. La cible subit alors les dégâts normaux pour une masse d'armes légère +2 (1d6+2 points), auxquels viennent s'ajouter les dégâts dus à la décharge électrique (+2d6 points d'électricité). Même si l'attaque ne suffit pas pour toucher, la cible encaisse la décharge électrique (2d6) ■ le résultat obtenu est suffisant pour valider une attaque de contact au corps à corps. L'activation de ce pouvoir prend une action libre. Il ne fonctionne que contre un seul adversaire, qui doit être touché au cours du round.

- **Coup de tonnerre.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le sceptre peut produire un bruit assourdissant dont les effets sont identiques à ceux du sort *cri* (jet de Vigueur DD 16 pour effet partiel, attaque sonique infligeant 2d6 points de dégâts, cible assourdie pendant 2d6 rounds).

- **Foudre.** Une fois par jour, au prix d'une action simple, le porteur peut invoquer un éclair de 1,50 mètre de large (jet de Réflexes DD 16 pour demi-dégâts, 9d6 points de dégâts d'électricité) jaillissant de l'extrémité du sceptre (portée 60 mètres).

- **Fureur de l'orage.** Une fois par semaine, au prix d'une action simple, le sceptre a la possibilité de combiner les deux pouvoirs précédents (coup de tonnerre et foudre). Le coup de tonnerre affecte toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de la trajectoire de l'éclair, tandis que la puissance de ce dernier est augmentée (il inflige toujours 9d6 points de dégâts, mais tous les 1 et les 2 sont considérés comme des 3, pour un total de dégâts compris entre 27 et 54 points, plus 2d6 dus au coup de tonnerre). Les cibles ont droit à un jet de Réflexes unique (DD 16) pour se prémunir contre les deux effets. En cas de succès, elles ne sont pas assourdies et les dégâts sont réduits de moitié.

Evocation modérée ; NLS 9 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes ■ armures magiques, éclair, cri ; Prix 33 000 po.

Prestance. Le possesseur de ce sceptre jouit d'un bonus d'altération de +4 à la valeur de Charisme tant qu'il le tient ou le porte sur lui. Une fois par jour, le sceptre peut également le vêtir des plus belles soieries et le parer de fourrures et de bijoux.

Les vêtements créés par le sceptre ont une durée d'existence de 12 heures, sauf si le personnage cherche à les vendre, à les donner ou à les utiliser comme composantes matérielles pour sort (auquel cas ils disparaissent immédiatement). Cela s'applique également si les habits sont attachés de force au personnage.

La valeur totale de ces atours varie entre 7 000 et 10 000 po (1d4+6 x 1 000) : 1 000 po de soieries, 5 000 po de fourrures, le reste étant constitué de pierres fines (20 au maximum, d'une valeur unitaire de 200 po).

Le sceptre possède un second pouvoir, utilisable une fois par semaine. Sur ordre de son possesseur, il peut créer une tente gigantesque, un pavillon de soie de forme carrée et de près de 18 mètres de côté. Les meubles (chaises, grande table, etc.) et la nourriture apparaissent avec son suffisants pour accueillir et sustenter une centaine de convives. La tente et son contenu n'ont qu'une journée d'existence, après quoi ils disparaissent sans laisser de trace (de même que tout ce qui aurait pu être pris dans le pavillon).

Invocation et Transmutation puissantes ; NLS 12 ; Création de sceptres magiques, création majeure, fabrication, splendeur de l'aigle ; Prix 25 000 po.

Python. Ce sceptre est plus long que la moyenne, puisqu'il fait environ 1,20 mètre, pour un poids de 5 kg. On peut l'utiliser au corps à corps comme un bâton +1/+1. Si son possesseur le jette par terre (ce qui demande une action simple), le sceptre enflé démesurément pour devenir, au terme du round, un serpent constrictor géant (caractéristiques détaillées dans le *Manuel des Monstres*). Le python ainsi créé obéit fidèlement aux ordres du possesseur du sceptre (sous forme animale, il bénéficie toujours du bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dégâts). Le serpent se retransforme en sceptre (ce qui prend une action complexe) quand le personnage le souhaite, ou dès que 30 mètres le séparent de ce dernier. Si le python est tué, il redevient un sceptre, et il est alors impossible de le rappeler pendant 3 jours. Cet objet ne fonctionne qu'entre les mains d'un personnage d'alignement bon.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, métamorphose funeste, alignement bon ; Prix 13 000 po.

Sécurité. Cet objet a le pouvoir de créer un espace non dimensionnel qui est en quelque sorte un paradis de poche. À l'intérieur, le possesseur du sceptre et jusqu'à 199 créatures peuvent vivre en totale sécurité pour une période maximale dépendant de leur nombre (200 jours, divisés par le nombre de créatures). Seul, le possesseur du sceptre pourra rester un maximum de 200 jours dans son paradis de poche, tandis que ce total sera réduit à 50 jours pour 4 créatures, et à 3 jours pour 60 créatures. On arrondit systématiquement à l'entier inférieur, ce qui signifie qu'un groupe comprenant de 101 à 200 individus ne pourra être protégé que durant une seule journée.

À l'intérieur de l'espace créé, les créatures cessent de vieillir et la guérison naturelle s'effectue deux fois plus rapidement. On trouve de l'eau potable en abondance, ainsi que de la nourriture (fruits et légumes seulement). Le climat est agréable pour tous.

Quand le sceptre de sécurité est activé (ce qui demande une action simple), son possesseur et tous ceux qui touchent le sceptre sont instantanément transportés dans le paradis de poche. Si le groupe est trop important, ses membres peuvent se tenir par la main pour être eux aussi affectés. Les créatures refusant de partir ont droit à un jet de Volonté (DD 17) pour rester sur place. À noter que, même si quelqu'un réussit son jet de sauvegarde, les autres individus se trouvant au-delà dans la chaîne sont tout de même transportés normalement.

Quand l'effet du sceptre expire ou est dissipé, toutes les créatures affectées réapparaissent instantanément à leur point de départ. Si un solide occupe désormais l'espace où un des voyageurs devrait revenir, celui-ci effectue une translation spatiale suffisante pour réapparaître dans le plus proche endroit dégagé. Le possesseur du sceptre peut mettre un terme à l'effet quand il le souhaite, mais le sceptre de sécurité ne peut être utilisé qu'une seule fois par semaine.

Invocation puissante ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, portail ; Prix 61 000 po.

Seigneurs de la guerre. Ce sceptre possède des pouvoirs magiques et peut se transformer en plusieurs armes et outils. Plus épais que les autres objets de ce type, le sceptre des seigneurs de la guerre est en métal. Son extrémité s'orne d'une tête à ailettes et il arbore six boutons ressemblant à de gros clous à tête plate (appuyer sur l'un d'eux revient à dégainer une arme). Il pèse 5 kg.

Chacun des pouvoirs magiques suivants peut être utilisé 1 fois par jour.

- Immobilisation de personne au contact** (jet de Volonté DD 14 pour annuler). Le possesseur du sceptre doit décider d'utiliser le pouvoir, puis réussir une attaque de contact au corps à corps pour l'activer. Si l'attaque rate, l'effet est perdu pour la journée.

- Terreur** affectant tous les adversaires voyant le sceptre, dans une portée maximale de 3 mètres (jet de Volonté DD 16 pour effet partiel). Il faut une action simple pour invoquer ce pouvoir.

- Sur une attaque de contact au corps à corps réussie, le sceptre inflige 2d4 points de dégâts à la cible (jet de Volonté DD 17 pour demi-dégâts) et le porteur récupère la même quantité de points de vie. Le personnage doit annoncer son intention avant de porter son coup, comme pour immobilisation de personne.

Les fonctions martiales suivantes peuvent être invoquées à volonté, sans limite d'utilisation.

- Sous sa forme habituelle, le sceptre fonctionne comme une masse d'armes légère +2.

- Pour peu qu'on appuie sur le bouton 1, il se transforme en épée longue +1 de feu. Le fer jaillit de la tête de masse, laquelle devient la garde de l'épée nouvellement créée. La longueur totale du sceptre est alors de 1,20 mètre.
- Si l'on presse le bouton 2, le sceptre devient une hache d'armes +4. Le fer jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge pour donner à l'ensemble une longueur totale de 1,20 mètre.

- En appuyant sur le bouton 3, on transforme le sceptre en épieu +3 ou pique +3, au choix. La lame jaillit de la tête de masse et le manche s'allonge jusqu'à une longueur déterminée par le possesseur mais ne pouvant dépasser 3,60 mètres. L'arme mesure alors entre 1,80 mètre et 4,50 mètres de long. En choisissant la longue maximale, on peut même s'en servir comme d'une lance d'arçon.

Enfin, le possesseur du sceptre peut également faire appel aussi souvent qu'il le souhaite aux fonctions suivantes.

- Perche/échelle.** Quand on presse le bouton 4, une pointe capable de se planter dans le granit jaillit de la tête de masse, tandis que trois crochets pointus apparaissent en bas du manche. En 1 round, le manche s'allonge pour atteindre une longueur totale allant de 1,50 mètre à 15 mètres (il s'arrête quand on appuie une seconde fois sur le bouton 4). Une fois le sceptre armé par les crochets et la pointe, des barreaux d'échelle se déploient sur toute sa longueur, à 30 centimètres d'intervalle (un à gauche, puis à droite, etc.). Le sceptre peut soutenir un poids total de 2 tonnes. Il se rétracte automatiquement quand on appuie sur le bouton 5.

- L'échelle peut également être déployée de manière à enfoncer les portes. Le personnage plante le sceptre dans le sol à moins de 9 mètres de l'obstacle et l'incline dans la direction de ce dernier avant de presser le bouton 4. La force exercée par le sceptre correspond à modificateur de Force de +12.

- Quand on appuie sur le bouton 6, le sceptre indique où se trouve le nord magnétique et révèle la profondeur ou l'altitude à laquelle se trouve son possesseur (par rapport à la surface, pas au niveau de la mer).

Multiples puissantes ; NLS 19 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, blessure légère, force de taureau, immobilisation de personne, lame de feu, terreur ; Prix 70 000 po.

Suzeraineté. Cet objet a l'air d'un sceptre royal d'une valeur apparente de 5 000 po minimum. Son possesseur peut gagner l'obéissance et la loyauté de toutes les créatures distantes de moins de 36 mètres dès qu'il l'active (ce qui nécessite une action simple). Un total de 300 DV de créatures peut être dirigé, mais celles qui ont 12 ou plus en Intelligence ont droit à un jet de Volonté (DD 16) pour conserver leur libre arbitre. Les créatures affectées obéissent au personnage comme si ce dernier était leur roi de droit divin. L'enchantement cesse toutefois de faire effet si le possesseur du sceptre donne un ordre contraire à la nature des créatures soumises. Le sceptre de suzeraineté peut être utilisé pendant un total de 500 minutes avant de tomber en poussière. Cette durée n'a pas besoin d'être continue.

Enchantement puissant ; NLS 20 ; Création de sceptres magiques, charme-monstre de groupe ; Prix 60 000 po ; Coût 27 500 po + 2 200 PX.

Vipère. Au corps à corps, ce sceptre se comporte comme une masse d'armes lourde +2. Une fois par jour, sur ordre de son possesseur (ce qui ne demande qu'une action libre), la tête de l'arme se transforme en tête de serpent vivant pendant 10 minutes. Durant ce temps, tout coup porté à l'aide du sceptre inflige les dégâts normaux et empoisonne la créature touchée. Le venin provoque immédiatement un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution (jet de Vigueur DD 14 pour annuler), auxquels il faut ajouter 1d10 nouveaux points d'affaiblissement temporaire de Constitution, une minute plus tard (jet de Vigueur DD 14 pour annuler). Le sceptre de la vipère ne fonctionne qu'entre les mains d'un individu maléfique.

Nécromancie modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, Création d'armes et armures magiques, empoisonnement, alignement mauvais ; Prix 19 000 po.

OBJETS INTELLIGENTS

Certains objets possèdent une intelligence propre. Rendus conscients par le processus qui leur a donné leurs propriétés magiques, ils pensent et ressentent des émotions comme tout le monde, à tel point qu'il est souhaitable de les traiter comme des PNJ. Ils peuvent s'avérer de précieux alliés pour les personnages, mais aussi parfois de terribles ennemis ou une gêne constante. Les objets intelligents peuvent posséder des pouvoirs mineurs ou majeurs, et sont

TABLE 7-30 : INTELLIGENCE, SAGESSE, CHARISME ET PROPRIÉTÉS DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Caractéristiques mentales	Communication	Propriétés	Perception	Modificateur au prix de base
01-34	Deux à 12, une à 10	Empathie ¹	1 pouvoir mineur	Vue et ouïe (9 m)	+1 000 po
35-59	Deux à 13, une à 10	Empathie ¹	2 pouvoirs mineurs	Vue et ouïe (18 m)	+2 000 po
60-79	Deux à 14, une à 10	Parole ²	2 pouvoirs mineurs	Vue et ouïe (36 m)	+4 000 po
80-91	Deux à 15, une à 10	Parole ²	3 pouvoirs mineurs	Vision dans le noir et ouïe (18 m)	+5 000 po
92-97	Deux à 16, une à 10	Parole ^{2,3}	3 pouvoirs mineurs	Vision dans le noir et ouïe (18 m)	+6 000 po
98	Deux à 17, une à 10	Parole, télépathie ^{3,4}	3 pouvoirs mineurs + 1 pouvoir majeur ⁶	Vision dans le noir et ouïe (36 m)	+9 000 po
99	Deux à 18, une à 10	Parole, télépathie ^{4,5}	3 pouvoirs mineurs + 2 pouvoir majeurs ⁶	Vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m)	+12 000 po
100	Deux à 19, une à 10	Parole, télépathie ^{4,5}	4 pouvoirs mineurs + 2 pouvoir majeurs ⁶	Vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36 m)	+15 000 po

¹ Le possesseur ressent des émotions en provenance de l'objet, l'encourageant à faire ou à ne pas faire certaines choses.

² Comme tout personnage, un objet intelligent parle le commun plus une langue par point de bonus correspondant à sa valeur d'Intelligence. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur.

³ L'objet sait également lire les langues qu'il parle.

⁴ L'objet peut choisir à volonté entre ces deux modes de communication, ses langages connus étant ceux de n'importe quel objet doué de parole. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur.

⁵ L'objet sait lire les langues qu'il parle, mais aussi les écrits magiques (comme à l'aide de lecture de la magie).

⁶ En remplacement d'un pouvoir majeur, l'objet intelligent peut avoir été créé dans un dessin particulier (et posséder le pouvoir dédié).

ALIGNEMENT DES OBJETS

1d100	Alignement de l'objet
01-25	Loyal bon
26-45	Neutre bon ¹
46-50	Chaotique bon
51-55	Loyal neutre ¹
56-75	Neutre
76-85	Chaotique neutre ¹
86-90	Loyal mauvais
91-95	Neutre mauvais ¹
96-100	Chaotique mauvais

¹ Cet objet peut également être utilisé par tout personnage dont l'alignement correspond à la partie non neutre de l'alignement de l'objet (en d'autres termes, loyal, chaotique, bon ou mauvais). Ainsi, tout personnage chaotique (CB, CN ou CM) peut utiliser un objet chaotique neutre.

parfois construits pour (et motivés par) un dessin spécial. Seuls les objets permanents peuvent être intelligents, pas ceux qui sont à charges ou à usage unique (ce qui signifie que les potions, huiles, parchemins et baguettes, entre autres, ne sont jamais intelligents). En règle générale, moins de 1% des objets magiques sont intelligents. Ils doivent être utilisés avec parcimonie, car ils requièrent beaucoup d'efforts de la part du joueur et du MD.

Les objets intelligents peuvent être considérés comme des créatures à part entière puisqu'ils ont une valeur d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. On les considère comme des créatures artificielles (voir le Chapitre 7 du *Manuel des Monstres*). Beaucoup d'objets intelligents ont le pouvoir de générer de la lumière (comme certaines armes magiques), et la plupart ne pourraient pas voir sans cela.

Dans la pratique, il est plus simple de laisser un joueur contrôler les objets intelligents possédés par son personnage (néanmoins, consultez aussi la section Conflit entre personnages et objets). Contrairement à la plupart des objets magiques ordinaires, les objets intelligents ont la possibilité d'activer eux-mêmes leurs pouvoirs, sans attendre un mot de commande de leur porteur. Par exemple, une épée intelligente possédant le pouvoir de *cerce magique contre le Mal* peut l'activer même si son porteur effectue une attaque à outrance dans le round. Les objets intelligents agissent pendant le tour de jeu de leur porteur dans l'ordre d'initiative.

Les tables suivantes servent à déterminer les propriétés d'un objet intelligent : ses pouvoirs, ses propriétés spéciales, son alignement et éventuellement le dessin dans lequel il a été créé.

Nous vous encourageons à créer des objets magiques en rapport avec des thèmes particuliers ou selon les besoins de votre campagne, en vous référant aux tables suivantes si nécessaire. Mais ce n'est pas parce que les dés vous indiquent un pouvoir que vous devez absolument l'intégrer à votre objet ; s'il vous paraît trop étrange ou trop puissant, modifiez-le ou supprimez-le purement et simplement.

POUVOIRS MINEURS DES OBJETS INTELLIGENTS

1d100	Pouvoir mineur	Modificateur au prix de base
01-05	L'objet peut lancer <i>bénédictio</i> n, 3 fois par jour	+1 000 po
06-10	L'objet peut lancer <i>lueur sferique</i> , 3 fois par jour	+1 000 po
11-13	L'objet peut lancer <i>image imparfaite</i> , 1 fois par jour	+2 200 po
14-20	L'objet bénéficie d'une <i>perception de la mort</i> permanente	+2 700 po
21-25	L'objet peut lancer <i>détection de la magie à volonté</i>	+3 600 po
26-29	L'objet a un degré de maîtrise de <i>IX</i> en Art de la magie	+5 000 po
30-35	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Bluff</i>	+5 000 po
36-38	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Connaissances</i> (une au choix)	+5 000 po
39-40	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Décryptage</i>	+5 000 po
41-45	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Détection</i>	+5 000 po
46-51	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Diplomatie</i>	+5 000 po
51-55	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Fouille</i>	+5 000 po
56-61	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Intimidation</i>	+5 000 po
62-66	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Perception auditive</i>	+5 000 po
67-72	L'objet a un degré de maîtrise de 10 en <i>Psychologie</i>	+5 000 po
73-77	L'objet peut lancer <i>image accomplie</i> , 1 fois par jour	+5 400 po
78-80	L'objet peut lancer <i>hébètement de monstre</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
81-83	L'objet peut lancer <i>immobilisation de personne</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
84-89	L'objet peut lancer <i>localisation d'objet</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
90-94	L'objet peut lancer <i>sains modérés</i> (2d8+3), 3 fois par jour	+6 500 po
95-97	L'objet peut lancer <i>ténèbres</i> , 3 fois par jour	+6 500 po
98-100	L'objet peut lancer <i>zone de vérité</i> , 3 fois par jour	+6 500 po

Pour créer un objet intelligent, il faut commencer par déterminer ses caractéristiques et le nombre de propriétés supplémentaires qu'il possède. Pour ce faire, jetez 1d100 et consultez la Table 7-30.

ALIGNEMENT DES OBJETS INTELLIGENTS

Tout objet intelligent a automatiquement un alignement. À noter que, dans le cas de certaines armes principalement, l'alignement de l'objet est déjà déterminé par sa nature ou sa fonction, du moins partiellement (ainsi, une arme tueuse d'Externes chaotiques sera très certainement loyale). Si vous créez une arme intelligente en laissant faire le hasard, n'oubliez pas que son alignement doit prendre en compte certaines de ses propriétés spéciales (par exemple, le fait d'être sainte).

Chaque fois qu'un personnage prend en main ou revêt un objet intelligent dont l'alignement ne correspond pas au sien (sauf dans les cas

POUVOIRS MAJEURS DES OBJETS INTELLIGENTS

Id100	Pouvoir majeur	Modificateur au prix de base
01-06	L'objet peut détecter les alignements opposés au sien, à volonté	+7 200 po
07-10	L'objet peut lancer <i>détection des morts-vivants</i> , à volonté	+7 200 po
11-13	L'objet peut lancer <i>frayeur</i> , à volonté	+7 200 po
14-17	L'objet bénéficie d'une <i>détection de la scrutation</i> permanente	+10 000 po
18-21	L'objet peut créer un <i>mur de feu</i> en cercle autour du porteur, 1 fois par jour	+10 000 po
22-26	L'objet peut lancer <i>ancrage dimensionnelle</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
27-31	L'objet peut lancer <i>globe d'invulnérabilité partielle</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
32-36	L'objet peut lancer <i>œil du mage</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
37-41	L'objet peut lancer <i>renvoi</i> , 1 fois par jour	+10 000 po
42-46	L'objet bénéficie d'un <i>rapport</i> permanent	+11 000 po
47-50	L'objet peut lancer <i>bourrasque</i> , 3 fois par jour	+11 000 po
51-55	L'objet peut lancer <i>clairaudience/clairvoyance</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
56-59	L'objet peut lancer <i>extinction des feux</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
60-64	L'objet peut lancer <i>lumière du jour</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
65-68	L'objet peut lancer <i>négarion de l'invisibilité</i> avec une portée de 9 m, 3 fois par jour	+16 000 po
69-73	L'objet peut lancer <i>ralentissement</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
74-77	L'objet peut lancer <i>rapidité</i> sur son porteur, 3 fois par jour	+16 000 po
78-80	L'objet peut lancer <i>ténèbres profondes</i> , 3 fois par jour	+16 000 po
81-85	L'objet peut lancer un <i>cercle magique</i> contre les alignements opposés au sien, 1 fois par jour	+16 000 po
86-90	L'objet peut lancer <i>localisation de créature</i> , 3 fois par jour	+30 000 po
91-95	L'objet peut lancer <i>terreur</i> , 3 fois par jour	+30 000 po
96-100	L'objet peut lancer <i>détection des pensées</i> , 3 fois par jour	+44 000 po

indiqués sur la table), il acquiert un niveau négatif. Celui-ci n'entraîne jamais une perte de niveau effective, mais il faut se débarrasser de l'objet pour le résorber (même les sorts tels que *restauration* restent inefficaces). Ce niveau négatif s'ajoute à tous les handicaps que l'objet peut infliger à son porteur. En cas de différence d'alignement, un objet ayant un Ego (voir plus loin) compris entre 20 et 29 transmet deux niveaux négatifs à son porteur, au lieu d'un (et trois niveaux négatifs pour un objet dont l'Ego est au moins égal à 30).

DESSEIN DES OBJETS INTELLIGENTS

Id100	Dessein
01-20	Vaincre/tuer les créatures d'alignement diamétralement opposé ¹
21-30	Vaincre/tuer les pratiquants de la magie profane (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts profanes)
31-40	Vaincre/tuer les pratiquants de la magie divine (ce qui inclut les entités divines et leurs serviteurs)
41-50	Vaincre/tuer les créatures qui ne pratiquent pas la magie
51-55	Vaincre/tuer un certain type de créatures (voir la propriété spéciale d'arme tueuse, page 224, pour une liste possible)
56-60	Vaincre/tuer une certaine race ou espèce de créatures
61-70	Protéger une certaine race ou espèce de créatures
71-80	Vaincre/tuer les serviteurs d'un dieu particulier
81-90	Protéger les serviteurs et les intérêts d'un dieu particulier
91-95	Vaincre/tuer tout le monde (possesseur de l'objet excepté)
96-100	Au choix du MD ou du personnage

¹ Dans ce cas, un objet d'alignement neutre a pour dessein de préserver l'équilibre. Ses ennemis jurés sont donc tous les alignements « extrémistes » : LB, CB, LM et CM.

LANGUES PARLÉES PAR LES OBJETS

Comme tous les personnages, les objets intelligents parlent le commun plus une langue supplémentaire par point de bonus que leur confère leur valeur d'Intelligence. Choisissez des langages prenant en compte les origines de l'objet et sa raison d'être. Par exemple, une arme drow parlera vraisemblablement l'elfe, tandis qu'une arme sainte a de bonnes chances de parler le céleste.

POUVOIRS DES OBJETS INTELLIGENTS

Une fois que la Table 7-30 a indiqué le nombre de pouvoirs mineurs et majeurs de votre objet intelligent, déterminez-les grâce aux tables suivantes.

Tous les pouvoirs fonctionnent si et quand l'objet le souhaite. Cependant, les objets intelligents obéissent généralement aux souhaits de leur propriétaire. Activer un pouvoir ou se concentrer sur un pouvoir actif nécessite une action simple, qui est effectuée par l'objet lui-même.

Si vous obtenez deux fois le même pouvoir, relancez les dés.

OBJETS CRÉÉS DANS UN DESSEIN SPÉCIAL

Les objets créés dans un dessein spécial sont particulièrement durs à jouer, mais, d'un autre côté, leur présence ne peut qu'enrichir votre campagne.

Dessein

Le dessein dans lequel un objet a été créé doit correspondre à sa nature et à son alignement. De plus, sachez garder le comportement de l'objet dans les limites du raisonnable. Un dessein visant à « tuer les lanceurs de sorts profanes » ne signifie pas que l'objet oblige son possesseur à attaquer tous les magiciens, bardes et ensorceleurs qu'il croise (ni même que l'objet pense qu'une telle tâche est possible). Par contre, il hait suffisamment les pratiquants de la magie profane pour avoir décidé, par exemple, de mettre un terme à l'existence de l'ordre de magie local et au règne de la reine-ensorceleuse du pays voisin. De la même manière, un dessein consistant à « défendre les elfes » ne signifie pas que, si le porteur est elfe, il cherchera seulement à s'aider lui-même. Au contraire, l'objet souhaite être utilisé pour défendre la cause des elfes et vaincre leurs ennemis. Un dessein de type « Vaincre/tuer » ne doit pas être interprété comme une manifestation de l'instinct de conservation : l'objet ne cherche pas à se protéger des créatures ou individus concernés ; il ne trouvera pas le repos (et ne le laissera pas non plus à son possesseur) tant qu'il ne sera pas venu à bout de ses ennemis désignés. Nul doute qu'il s'agit là d'une tâche irréalisable, mais l'objet a tout de même l'avantage de l'aborder de manière logique et locale, du moins dans la plupart des cas (voir l'exemple ci-dessus, concernant les lanceurs de sorts profanes).

POUVOIR DÉDIÉ AU DESSEIN SPÉCIAL
DES OBJETS INTELLIGENTS

Id100	Pouvoir dédié	Modificateur au prix de base
01-05	L'objet peut lancer <i>assassin imaginaire</i>	+50 000 po
06-11	L'objet peut lancer <i>confusion</i>	+50 000 po
12-18	L'objet peut lancer <i>désespoir foudroyant</i>	+50 000 po
19-25	L'objet peut lancer <i>porte dimensionnelle</i> sur lui et son porteur	+50 000 po
26-31	L'objet peut lancer <i>tempête de grêle</i>	+50 000 po
32-36	L'objet peut lancer <i>contagion</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau par une attaque de contact	+56 000 po
37-43	L'objet peut lancer <i>empoisonnement</i> à intensité augmentée au 4 ^e niveau par une attaque de contact	+56 000 po
44-50	L'objet peut lancer <i>rouille</i> par une attaque de contact	+56 000 po
51-56	L'objet peut lancer <i>boule de feu</i> (10d6)	+60 000 po
57-62	L'objet peut lancer <i>éclair</i> (10d6)	+60 000 po
63-68	L'objet peut conférer au porteur un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les tests	+80 000 po
69-74	L'objet peut lancer <i>blessure légère de groupe</i>	+81 000 po
75-81	L'objet peut lancer <i>chant de discorde</i>	+81 000 po
82-87	L'objet peut lancer <i>œil indiscret</i>	+81 000 po
88-92	L'objet peut lancer <i>cri suprême</i> (15d6), 3 fois par jour	+130 000 po
93-98	L'objet peut lancer <i>vague d'épuisement</i>	+164 000 po
99-100	L'objet peut lancer <i>résurrection suprême</i> sur son porteur, une fois par mois	+200 000 po

POUVOIR DÉDIÉ AU DESSEIN SPÉCIAL

Comme son nom l'indique, ce type de pouvoir ne fonctionne que quand l'objet tente d'accomplir le dessein pour lequel il a été créé. C'est toujours lui qui décide si les conditions sont réunies ou non, mais dans la plupart des cas, les circonstances parlent d'elles-mêmes et vous ne devriez pas avoir de difficulté à décider quand l'objet fait appel à son pouvoir dédié. Cela étant, si son possesseur tente de le convaincre de se servir de son pouvoir dans une situation plus difficile à évaluer et si vous jugez qu'il ne se montre pas suffisamment crédible, l'objet refuse.

EGO DES OBJETS INTELLIGENTS

L'Ego détermine la puissance globale et la force de personnalité de l'objet. Ce n'est qu'après que tous les pouvoirs de l'objet ont été définis qu'il devient possible de calculer son Ego. Cette donnée est vitale pour déterminer qui, de l'objet ou de son possesseur, parvient à s'imposer à l'autre.

EGO DES OBJETS INTELLIGENTS

Propriété de l'objet	Points d'Ego
Par point de bonus d'altération	1
Par point de bonus correspondant à une propriété spéciale	1
Par pouvoir mineur	1
Par pouvoir majeur	2
Dessein spécial (et pouvoir dédié)	4
Télépathie	1
Lecture des langues parlées	1
Lecture de la magie	1
Par point de bonus d'Intelligence	1
Par point de bonus de Sagesse	1
Par point de bonus de Charisme	1

Ainsi, une épée courte +2 (2 points d'Ego) ayant 10 en Intelligence (0 point), 12 en Sagesse (1 point) et 12 en Charisme (1 point), plus le pouvoir mineur de détection de la magie (1 point) a un Ego total de 5.

Mais cette valeur peut être beaucoup plus élevée, comme dans le cas d'une épée longue +2 dansante (6 points d'Ego ; 2 pour son bonus d'altération et 4 pour le bonus de +4 correspondant à la propriété « dansante », comme indiqué sur la Table 7-8) ayant 10 en Intelligence (0 point), 18 en Sagesse (4 points) = 18 en Charisme (4 points). Ajoutez-lui les pouvoirs mineurs de perception de la mort, un degré de maîtrise de 10 en Intimidation, et l'énèbres (3 points en tout), le pouvoir majeur de terreur (2 points) = le dessein de tuer les pratiquant de la magie (4 points). Enfin, l'arme sait également lire les langages qu'elle parle (1 point) et si elle s'exprime par télépathie (1 point), ce qui lui donne un total de 25 points d'Ego.

CONFLIT ENTRE PERSONNAGES ET OBJETS

Quand un objet a une valeur d'Ego, il a automatiquement une volonté qui lui est propre. Il respecte toujours les préceptes de son alignement, sans jamais en dévier. Si, pour sa part, le personnage est moins fidèle à ses principes, il s'ensuit un conflit entre son objet et lui. De la même manière, un objet ayant au moins 20 en Ego se considère toujours supérieur à son possesseur et, là encore, un conflit s'ensuit si l'aventurier refuse de faire tout ce que lui dit l'objet.

Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de Volonté dont le DD est égal à la valeur d'Ego de l'objet. S'il le réussit, il parvient à imposer sa volonté à l'objet. Sinon, c'est l'inverse qui se produit. Cet état de fait se poursuit une journée durant, sauf cas de force majeure, décidé par le MD (bataille d'importance, situation menaçant l'objet ou la vie de l'aventurier, etc.). À ce moment, le dominé a une nouvelle chance de prendre le dessus (nouveau jet de Volonté). Quand l'objet est le partenaire dominant de la relation, il résiste aux souhaits de son possesseur et exige des concessions telles que les suivantes. Le personnage doit :

- Se séparer de ses alliés ou de ses objets dont l'alignement ou la personnalité ne convient pas à l'objet.
- Se débarrasser de tous ses autres objets (ou de tous les objets d'un certain type).
- Obéir à l'objet, qui lui indique où aller et comment se comporter.
- Rechercher et tuer sans attendre les ennemis jurés de l'objet.
- Ériger des défenses magiques autour de l'objet afin de le protéger quand il ne sert pas.
- Toujours avoir l'objet avec lui, quelles que soient les circonstances.

- Confier l'objet à un possesseur qui en sera plus digne (en fonction de son alignement ou de son comportement).

- Dans les cas extrêmes, l'objet peut prendre des mesures plus radicales encore :
- Obliger son possesseur à se ruer au combat.
- Refuser de combattre.
- Frapper son possesseur ou les alliés de ce dernier.
- Forcer son possesseur à se rendre à l'ennemi.
- S'arranger pour échapper à son propriétaire.

Comme de bien entendu, de telles mesures de rétorsion n'ont aucune raison d'être si l'harmonie règne entre le personnage et l'objet, tant sur le plan de l'alignement que sur celui du comportement et de leurs objectifs à plus ou moins long terme. Selon la personnalité des objets, certains préfèrent avoir un possesseur suffisamment faible pour pouvoir lui imposer leurs vues, ou au contraire le plus puissant possible pour avoir davantage de chances de mener leurs desseins à bien.

Tous les objets magiques intelligents veulent jouer un rôle important dans ce qui se passe, surtout au moment du combat. Entre eux, ils se considèrent toujours comme des rivaux, même si leur alignement est similaire. Ils ne sont jamais d'accord pour partager leur propriétaire avec d'autres. Les objets intelligents se repèrent mutuellement à 18 mètres de distance, et la plupart d'entre eux font tout leur possible pour inciter leur possesseur à détruire leurs rivaux. L'alignement de l'objet doit bien évidemment être pris en compte : une épée de justice n'encouragera jamais la destruction des autres objets bons et loyaux ; au contraire, elle fera sans doute tout pour permettre à son possesseur de les trouver, même si cela l'oblige à prendre des risques.

Les objets dotés d'une personnalité ne sont jamais totalement contrôlés par leur possesseur, même s'ils sont trop faibles pour s'imposer à lui. Bien qu'étant incapables de prendre le dessus sur leur propriétaire, ils n'en continuent pas moins de lui faire savoir leurs exigences. Une humble arme +1 dotée d'un minimum d'intelligence peut par exemple se comporter en véritable martyr, dénigrant ses propriétés et demandant juste à son possesseur de lui permettre de se briser contre un ennemi haï.

Note. Bârissez la personnalité d'un objet intelligent comme s'il s'agissait d'un PNJ à part entière. Pour ce faire, n'hésitez pas à consulter la Table 4-24 : cent signes distinctifs (page 128), si vous êtes à la recherche du petit plus qui rendra votre objet intelligent mémorable.

EXEMPLES D'OBJETS INTELLIGENTS

Les objets présentés ci-dessous peuvent être introduits tels quels dans la plupart des campagnes mais il est préférable de les modifier selon les particularités, l'histoire et les personnages de votre propre monde en changeant leurs alignements, leurs personnalités ou même leurs pouvoirs.

Acrola, Croc alerte d'Ashardalon. Dague +5 acérée ; AL CB ; Int 10, Sag 18, Cha 18 ; Parole, télépathie, vision dans le noir, perception aveugle et ouïe (36) ; Valeur d'Ego 22.

Pouvoirs mineurs. Zone de vérité 3 fois par jour, degré de maîtrise de 10 en Détection (modificateur total +14) et en Perception auditive (modificateur total +14).

Pouvoirs majeurs. Clairaudience/clairvoyance 3 fois par jour, ralentissement 3 fois par jour.

Personnalité. Les bardes racontent qu'un croc attaché à vif de la gueule du terrible dragon Ashardalon s'éveilla à la conscience et développa une volonté propre. Ce conte paraît improbable, car les objectifs de ce long coutelas diffèrent du tout au tout de ceux du terrifiant dragon. La dague, bienveillante et infatigable, a fait sienne la cause des faibles et des sans défense. Acrola utilise régulièrement son pouvoir de clairaudience/clairvoyance pour sonder les zones de tumulte ou d'action du Mal pour y trainer son porteur.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, affilage. Prix 132 802 po.

Jonnoth, Ruine des géants. Hache de guerre naine +3 tueuse de géants ; AL LB ; Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Parole, vue et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 14.

Pouvoirs mineurs. Sons modérés 3 fois par jour, détection de la magie à volonté. Dessein. Tuer les géants.

Pouvoir dédié. Chant de disorde.

Personnalité. Le forgeron nain ayant fabriqué Jomnoth, qu'on appelle aussi Ruine des Géants, est mort depuis très longtemps, à une époque d'invasions de géants. Les réussites de la hache de guerre ne peuvent être niées, puisqu'il est arrivé à de multiples reprises qu'un héros nain isolé vienne à bout d'une troupe de géants décontenancés et submergés. L'esprit incarné dans l'arme est stoïque et déterminé. Jomnoth parle peu, et ne conseille ou contredit son porteur que lors de circonstances exceptionnelles. Tant que son porteur l'utilise pour saccager les repaires et les forts des géants, la hache n'a aucune objection.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, convocation de monstres 1 ; Prix 176 432 po.

Iquel, Arc long composite +2 saint (limite de bonus de Force +2) ; AL NB ; Int 17, Sag 10, Cha 17 ; Parole, télépathie, vision dans le noir et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 16.

Pouvoirs mineurs. Hébètement de monstre 3 fois par jour, lueur féérique 3 fois par jour, localisation d'objet 3 fois par jour.

Pouvoirs majeurs. Globe d'invulnérabilité partielle 1 fois par jour.

Personnalité. Alors anonyme, cet arc était autrefois le compagnon loyal et fidèle d'un guerrier dénommé Iquel. L'objet prit le nom de son premier porteur après la mort héroïque de celui-ci face à un balor. Depuis lors, Iquel cherche un porteur à la hauteur de ses exigences, un archer hors pair luttant avec zèle pour le Bien. Son engagement réel envers les forces du Bien ne l'empêche pas d'aimer discuter, se détendre et être soigneusement entretenu.

Évocation (Bien) puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, soit souhait, soit miracle ; Prix 66 600 po.

Bosk, la lame poétesse. Épée longue +2 ; AL N ; Int 14, Sag 14, Cha 10 ; Parole, vue et ouïe (9 m) ; Valeur d'Ego 8.

Pouvoirs mineurs. Bénédiction 3 fois par jour, immobilisation de personne 3 fois par jour.

Personnalité. Fruit des expériences d'un magicien sur la conscience, Bosk a été vendue par son créateur et a depuis souvent changé de mains. L'épée est toujours prête à donner son opinion ou un conseil ou à raconter une histoire ou encore à déclamer un poème de sa composition. Bosk n'a pas encore trouvé le porteur idéal ■ certains prétendent que le mieux serait encore un épéiste dur d'oreille.

Divination modérée ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, mythes et légendes ; Prix 15 815 po.

Vésac, la Menteuse. Épée de bonne fortune ; AL NM ; Int 16, Sag 10, Cha 16 ; Parole, vision dans le noir et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 15.

Pouvoirs mineurs. Image imparfaite 3 fois par jour, image accomplie 1 fois par jour, degré de maîtrise de 10 en Bluff (modificateur total +13).

Personnalité. Lame puissante et égoïste, Vésac a été portée par des douzaines de tyrans insignifiants et de soi-disant conquérants. L'attrait de ses trois souhaits lui amène des personnes cherchant le pouvoir, la richesse ou d'autres motivations peu glorieuses. Cependant, Vésac elle-même ne cherche qu'à enrichir sa propre légende. Bien qu'elle ait été portée par de nombreuses mains au cours des siècles, elle conserve encore ses trois souhaits, utilisant ses illusions pour faire croire à ses porteurs qu'ils ont obtenu ce qu'ils désiraient.

Évocation puissante (si miracle est utilisé) ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, soit souhait, soit miracle ; Prix 161 560 po ; Coût 80 780 po + 5 718 PX.

Zax, Manteau des Rois. Cape de Charisme +6 ; AL LN ; Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Parole, vue et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 5.

Pouvoirs mineurs. Zone de vérité 3 fois par jour, degré de maîtrise de 10 en Connaissances (histoire) (modificateur total +10) et en Diplomatie (modificateur total +12).

Personnalité. Cette cape magique conseille les cours royales depuis des générations, aidant à régler les disputes et rappelant les marottes des rois anciens. Elle est appelée Zax depuis aussi longtemps qu'on peut s'en souvenir. Confectionnée en fourrure et en zibeline, Zax est devenue austère et distante avec le temps, un peu comme n'importe quel dirigeant. Son Ego n'est cependant pas assez élevé pour qu'elle puisse dominer son porteur.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, splendeur de l'aigle ; Prix 56 500 po.

OBJETS MAUDITS

Tant de facteurs extrêmement délicats doivent être pris en compte lors du processus de création d'un objet magique qu'il est inévitable que les choses se passent mal de temps en temps. Parfois, ces petites erreurs sont tout de suite évidentes, mais il arrive également qu'elles ne se manifestent que quelques jours, voire quelques mois ou quelques années plus tard.

D'autres problèmes peuvent également se produire, dont le créateur de l'objet n'est en rien responsable. Les forces du Chaos et de l'entropie peuvent corrompre la magie ou précipiter sa détérioration, tandis que le temps affecte tout, y compris la magie. De la même manière, un objet peut être altéré par la proximité de puissances auras magiques (générées par des créatures ou d'autres objets) ou d'un portail à destination d'un autre plan.

Enfin, certains lanceurs de sorts malfaisants, chaotiques ou déments fabriquent sciemment des objets maudits, qui sont souvent les plus dangereux de tous.

On appelle objet maudit tout objet magique ayant un effet négatif sur son possesseur. Selon sa puissance, il peut présenter un danger certain, ou ne constituer qu'une gêne constante ou passagère. Quelques objets maudits ont également des pouvoirs bénéfiques, entraînant ainsi un choix pour le moins cornélien à leur propriétaire : faut-il les conserver et les utiliser à bon escient ou, au contraire, s'en débarrasser au plus vite ? Si vous souhaitez inclure les objets maudits à votre campagne, déterminez les objets magiques comme d'habitude. Mais chaque fois que vous jetez les dés pour ajouter un objet à un trésor, effectuez un second jet de 1d100 en secret. Sur un résultat de 01-05, l'objet est maudit. Référez-vous à la table suivante pour déterminer quelle forme prend la malédiction qui l'afflige.

MALÉDICTIONS COURANTES POUR OBJETS MAUDITS

1d100	Malédiction
01-15	Pouvoir imaginaire
16-35	Effet (ou cible) inversé
36-45	Fonctionnement intermittent
46-60	Conditions de fonctionnement
61-75	Inconvénient
76-90	Effet radicalement différent
91-100	Remplacé l'objet par un objet maudit spécifique

Pouvoir imaginaire. Le possesseur pense que l'objet est ce qu'il semble être, alors qu'il n'a d'autre pouvoir que d'abuser son utilisateur. Ce dernier est persuadé que l'objet fonctionne normalement (en le rendant invisible, en jetant des éclairs, etc.), et seul le sort *délivrance des malédictions* peut le convaincre du contraire.

Effet (ou cible) inversé. Soit les objets maudits de ce genre ont un effet inverse de celui qui était prévu, soit ils affectent leur possesseur au lieu de ses adversaires. Par exemple, des yeux de charme emplissent les cibles de rage meurtrière au lieu de les charmer, un bâton de guérison inflige des blessures, des yeux de pétrification transforment leur utilisateur en statue et une flèche magique revient, tel un boomerang, pour frapper celui qui l'a tirée. Certains de ces objets peuvent toutefois présenter un intérêt indéniable, même si leur fonction est totalement différente de ce qu'elle devrait être. Par exemple, une baguette d'éclair qui a pour effet de soigner la personne sur laquelle elle est pointée peut s'avérer très utile pour un groupe d'aventuriers.

Parmi les objets maudits à effet opposé, on trouve les armes qui s'accompagnent d'un malus aux jets d'attaque et de dégâts. De même que les personnages ne connaissent pas immédiatement la valeur exacte du bonus d'altération conféré par leurs armes utiles, il n'y a aucune raison qu'ils se tendent compte immédiatement que leur nouvelle arme est maudite. Une fois qu'ils le comprennent, ils peuvent s'en séparer librement, à moins que l'arme ne s'accompagne d'un enchantement incitant son possesseur à vouloir la garder et à l'utiliser. Dans ce cas, le sort *délivrance des malédictions* est nécessaire pour s'en débarrasser.

Fonctionnement intermittent. Il existe trois variétés d'objets à fonctionnement intermittent. Tous fonctionnent comme ils le devraient, mais pas tout le temps. Certains sont d'une fiabilité douteuse, d'autres dépendent d'une condition extérieure, et les derniers sont incontrôlables.

Fiabilité douteuse. Chaque fois que l'objet est activé, il y a 5% de chances (01-05 sur 1d100) qu'il ne fonctionne pas. Au gré du MD, ce risque de

dysfonctionnement peut varier entre 1% et 10%, selon la campagne et le type d'objet.

Dependant d'une condition extérieure, l'objet ne fonctionne que dans une situation bien précise. Pour déterminer la nature de celle-ci, jetez 1d100 et consultez la table suivante (ou choisissez la condition que vous préférez).

1d100 Condition

01-03	Température inférieure à 0° C
04-05	Température supérieure à 0° C
06-10	De jour
11-15	De nuit
16-20	À la lumière (directe) du soleil
21-25	Loin de la lumière du soleil
26-34	Sous l'eau
35-37	Hors de l'eau
38-45	Sous terre
46-55	À la surface
56-60	À moins de 3 m d'un type de créature déterminé aléatoirement
61-64	À moins de 3 m d'une race ou espèce de créature déterminée aléatoirement
65-72	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts profanes
73-80	À moins de 3 m d'un lanceur de sorts divins
81-85	Dans les mains d'une créature autre qu'un lanceur de sorts
86-90	Dans les mains d'un lanceur de sorts
91-95	Dans les mains d'une créature d'un alignement donné
96	Dans les mains d'une créature d'un sexe donné
97-99	Durant les jours saints (ou inversement) ou en cas d'alignement astrologique donné
100	À moins de 100 km d'un site donné.

Incontrôlable. Un objet incontrôlable se met à fonctionner d'importe quand, sans que son propriétaire le décide. Jetez 1d100 chaque jour. Sur un résultat de 01-05 (pourcentage pouvant changer au gré du MD), l'objet se met en marche au cours de la journée (l'instant exact étant déterminé aléatoirement). L'effet peut parfois être amusant, comme lorsqu'un personnage portant un anneau d'invisibilité disparaît en pleine séance de marchandage acharné, mais il peut également être désastreux, comme quand la baguette de boule de feu de l'aventurier s'actionne alors qu'il discute avec ses amis (lesquels ne le demeureront probablement pas après une telle mésaventure).

Conditions de fonctionnement. D'une certaine manière, un mot de commande est une condition de fonctionnement, mais certains objets en ont d'autres, qui sont nettement plus restrictives. Pour que l'objet continue de fonctionner, le personnage doit satisfaire à une ou plusieurs des conditions suivantes (au gré du MD).

- Manger deux fois plus que la normale.
- Dormir deux fois plus que la normale.
- Accomplir une quête bien précise (une fois seulement, après quoi l'objet fonctionne correctement).
- Sacrifier (autrement dit détruire) pour 100 po d'objets de valeur chaque jour.
- Sacrifier (détruire) pour 2 000 po d'objets magiques par semaine.
- Prêter serment d'allégeance auprès d'un noble donné ou de sa famille.
- Se débarrasser de tous ses autres objets magiques.
- Vénérer un dieu particulier.
- Changer de nom pour en prendre un autre choisi par l'objet (celui-ci ne fonctionne que si son possesseur porte le nom en question).
- Changer de classe à la prochaine occasion (à moins qu'il ne soit déjà de la seule classe tolérée par l'objet).
- Avoir atteint un certain degré de maîtrise dans une compétence donnée.
- Sacrifier (une fois seulement) une partie de son énergie vitale (équivalent à 2 points de Constitution). Si le personnage récupère les points de Constitution par le biais d'un sort tel que *restauration*, l'objet cesse de fonctionner (par contre, il continue de marcher si l'aventurier augmente sa Constitution grâce à son niveau, un souhait ou un autre objet magique).
- Purifier l'objet à l'aide d'eau bénite (tous les jours).
- Utiliser l'objet pour tuer une créature vivante (tous les jours).
- Tremper l'objet dans la lave d'un volcan (une fois par mois).

- Utiliser l'objet au moins une fois par jour, sans quoi il cesse de fonctionner pour son propriétaire actuel.
- Faire en sorte que l'objet fasse couler le sang chaque fois qu'il est utilisé (seulement s'il s'agit d'une arme). L'objet ne peut être rangé ou échangé contre une autre arme tant qu'il n'a pas servi à blesser une créature ayant du sang dans les veines (morts-vivants, créatures artificielles et autres vases sont exclus).
- Lancer un certain sort sur l'objet, tel que *bénédition*, *pénitence* ou *animation d'objets* (tous les jours).

Les conditions de fonctionnement déterminent l'intérêt de l'objet, aussi est-il conseillé de les choisir avec soin plutôt que de laisser faire le hasard. Si l'objet est également intelligent, il impose ses conditions en fonction de sa personnalité. Si les conditions ne sont pas remplies, il cesse de fonctionner. Dans le cas contraire, il fonctionne le temps spécifié (le plus souvent, une journée), après quoi le personnage doit de nouveau satisfaire aux conditions indiquées.

1d100 Inconvénient

01-04	Les cheveux du personnage poussent d'une trentaine de centimètres (ne se produit qu'une fois).
05-09	Le personnage rapetisse ou grandit d'une quinzaine de centimètres (une chance sur deux ; ne se produit qu'une fois).
10-13	La température est plus froide autour de l'objet (-5° C).
14-17	La température est plus chaude autour de l'objet (+5° C).
18-21	Les cheveux du personnage changent de couleur.
22-25	La peau du personnage change de couleur.
26-29	Le personnage acquiert une marque distinctive (tatouage, aura lumineuse, etc.).
30-32	Le personnage change de sexe.
33-34	Le personnage change de race ou d'espèce.
35	Le personnage contracte une maladie (déterminée aléatoirement) que rien ni personne ne peut soigner.
36-39	L'objet émet continuellement un bruit gênant (gémissements, pleurs, cris, jurons, insultes, etc.).
40	L'objet a l'air ridicule (couleur outrancière, forme risible, aura rose bonbon, etc.).
41-45	Le personnage devient extrêmement possessif pour ce qui est de l'objet.
46-49	Le personnage a une peur panique de perdre l'objet ou qu'il lui arrive quelque chose.
50-51	Le personnage change d'alignement.
52-54	Le personnage attaque la créature la plus proche (5% de chances chaque jour, à un moment aléatoire de la journée).
55-57	Le personnage est étourdi pendant 1d4 rounds dès que l'objet cesse de fonctionner (ou aléatoirement, 1 fois/jour).
58-60	Le personnage voit trouble en permanence (-2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences nécessitant de voir).
61-64	Le personnage acquiert un niveau négatif.
65	Le personnage acquiert deux niveaux négatifs.
66-70	Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point d'Intelligence (tous les jours).
71-75	Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse (tous les jours).
76-80	Le personnage doit réussir un jet de Volonté sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Charisme (tous les jours).
81-85	Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution (tous les jours).
86-90	Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force (tous les jours).
91-95	Le personnage doit réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Dextérité (tous les jours).
96	Le personnage se métamorphose en une créature donnée (5% de chances par jour, toujours la même).
97	Le personnage ne peut plus lancer de sorts profanes.
98	Le personnage ne peut plus lancer de sorts divins.
99	Le personnage ne peut plus lancer le moindre sort.
100	Choix du MD : choisissez un inconvénient qui vous paraisse convenir à la nature de l'objet ou créez-en un autre.

Inconvénient. Ce type d'objet est souvent bénéfique, malgré le désagrément qui l'accompagne. Chaque possesseur doit donc décider si l'avantage gagné dépasse la gêne encourue. Il arrive que l'inconvénient ne se manifeste que quand l'objet est utilisé ou tenu en main (dans le cas d'une arme, par exemple), mais la plupart du temps, il persiste tant que le personnage conserve l'objet.

Lancez 1d100 et consultez la table page précédente pour déterminer un inconvénient restant en vigueur tant que l'aventurier ne s'est pas débarrassé de l'objet maudit (sauf indication contraire).

Effet radicalement différent. Choisissez un effet préjudiciable, en vous inspirant éventuellement des objets maudits spéciaux, détaillés ci-dessous. L'objet peut commencer à fonctionner normalement, mais à un moment, ses propriétés changent radicalement.

TABLE 7-31 : OBJETS MAUDITS SPÉCIFIQUES

Id100	Objet	Prix de vente
01-05	Encens d'obsession	200 po
06-15	Anneau de gaucherie	500 po
16-20	Amulette de localisation	1 000 po
21-25	Pierre de lest	1 000 po
26-30	Bracelets de vulnérabilité	1 200 po
31-35	Gants de maladresse	1 300 po
36-40	Épée -2, maudite	1 500 po
41-43	Armure de fureur	1 600 po
44-46	Médaille d'émission de pensées	1 800 po
47-52	Fiasque maudite	2 100 po
53-54	Poudre à éternuer	2 400 po
55	Casque de changement d'alignement	4 000 po
56-61	Potion toxique	5 000 po
62	Balai frappeur	5 200 po
63-64	Robe d'impuissance	5 500 po
65	Grimoire de vacuité	6 000 po
66-68	Lance traîtresse	7 500 po
69-70	Armure d'attraction des projectiles	9 000 po
71-72	Filet de pêche miraculeuse	10 000 po
73-75	Sac dévoreur	—
76-80	Masse vampire	16 000 po
81-85	Robe de vermine	16 500 po
86-88	Charme d'infection	17 000 po
89-92	Épée de berserker	17 500 po
93-96	Boîtes de danse effrénée	30 000 po
97	Boule de cristal asservissante	—
98	Collier étrangleur	60 000 po
99	Cape empoisonnée	62 000 po
100	Broche du scarabée tueur	100 000 po

LES COULISSES DE D&D : COMMENT INTÉGRER DES OBJETS MAUDITS À VOTRE CAMPAGNE

Certains MD préfèrent ne pas utiliser les objets maudits, car ils jugent que ceux-ci compliquent trop la découverte des fonctions des objets magiques, les joueurs ayant parfois peur de procéder par tâtonnements s'ils savent qu'ils risquent de tomber sur un objet maudit. D'autres MD les incluent à leur campagne, pour la même raison : eux considèrent que les objets magiques gagnent en intérêt s'ils présentent un danger potentiel pour les personnages.

Les objets accompagnés de conditions de fonctionnement ou d'inconvénients obligent les joueurs à faire des choix difficiles, et donc à interpréter leurs personnages avec d'autant plus de finesse (« Dois-je conserver cette lance traîtresse, même si elle m'attaque de temps en temps ? »).

N'abusez pas des objets maudits dont les aventuriers ne peuvent se débarrasser, car vos joueurs finiraient vite par en avoir assez. Certains objets de ce type constituent juste une gêne, mais trop nombreux, ils peuvent provoquer des distractions quasi incessantes et nuire au cours du jeu. Une fois qu'un joueur a compris qu'un des objets de son

OBJETS MAUDITS SPÉCIFIQUES

Les objets de la Table 7-31 fournissent quelques exemples d'objets maudits. Ils ont été détaillés comme les objets magiques normaux, au cas où quelqu'un souhaiterait les créer intentionnellement (mais ils peuvent être dus à des accidents de fabrication). Il existe toutefois deux exceptions : il est impossible de créer des sacs dévoreurs ou des boules de cristal asservissantes. Les premiers sont en réalité des créatures à part entière, tandis que les secondes sont créées par de puissants PNJ tels que des lichs.

Un simple sort de *détection de la magie* décèle une aura d'une intensité et d'une école erronées, correspondant à un objet similaire, mais non maudit. Un sort d'identification a 1% de chances par niveau de lanceur de sorts de révéler les véritables propriétés et la nature d'un objet maudit. *Analyse d'enchantement* permet de reconnaître à coup sûr les objets maudits.

Amulette de localisation. Cet objet se présente généralement sous forme de pendentif ou de broche. Si on l'étudie à l'aide de moyens magiques, il semble protéger contre la *scrutation* (ce qui inclut les objets tels que les boules de cristal) et les sorts (ou effets) de détection, ou d'influence comme *détection de pensées*, ou la télépathie. Il se fait passer pour une amulette d'antidétection. En réalité, l'amulette inflige à son porteur un malus de -10 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts de divination.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, malédiction ; Prix 1 000 po.

Anneau de gaucherie. Cet anneau fonctionne exactement comme un anneau de feuille morte, mais il a également pour effet de rendre qui le porte extrêmement maladroit : le personnage subit un malus de -4 à la Dextérité et a 20% de chances de rater ses incantations de sorts profanes si celles-ci nécessitent des composantes gestuelles (ce pourcentage s'ajoute à un éventuel risque d'échec des sorts profanes si l'aventurier porte une armure).

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'anneaux magiques, feuille morte, malédiction ; Prix 500 po.

Armure d'attraction des projectiles. En cas d'analyse magique, cette armure donne l'impression d'être un harnois +3. Elle s'accompagne bien du bonus indiqué, mais elle est maudite. Si la protection qu'elle confère au corps à corps est normale pour une armure +3, elle présente l'inconvénient d'attirer les projectiles comme un aimant. Le porteur subit un malus de -15 à la CA contre les attaques des armes à distance. La véritable nature de l'armure est révélée quand le personnage est pris pour cible par des ennemis, pas si on lui jette quelques pierres afin de s'assurer que le harnois n'est pas maudit.

Abjuration puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, malédiction ; Prix 9 000 po ; Poids 25 kg.

Armure de fureur. Ce harnois +1 semble fonctionner comme une cuirasse de commandement. En réalité, il impose à son porteur un malus de -4 en Charisme, et tous les ennemis distants de moins de 100 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +1 au jet d'attaque quand ils s'en prennent à lui. Ni le personnage, ni ses adversaires ne sont conscients de cet effet (en d'autres

personnage est maudit, il devrait être capable de s'en débarrasser aisément, du moins dans la plupart des cas.

Et certains objets maudits ne sont pas forcément préjudiciables. Ainsi, la poudre à éternuer peut devenir une arme redoutable entre les mains de personnages l'ayant identifiée pour ce qu'elle est. Certains joueurs sont particulièrement doués dès qu'il s'agit de trouver un usage utile aux objets maudits. La plupart des MD pensent que les personnages se débarrasseront de ces objets à la première occasion, mais ce n'est pas systématiquement le cas. Cela devrait certes se produire pour la plupart des objets maudits, mais ne bridez pas la créativité de vos joueurs s'ils arrivent à trouver un usage bénéfique à un objet qui aurait normalement dû nuire aux aventuriers.

Certains objets magiques normaux présentent des inconvénients ou des conditions de fonctionnement, et pourtant ils ne sont pas mentionnés dans le cadre des objets maudits. Cela s'explique par le fait que ces objets sont tellement puissants que la question de les utiliser ou de s'en débarrasser ne se pose jamais, ou encore qu'ils sont trop intéressants pour les exclure d'une campagne dans laquelle le MD choisirait de ne pas utiliser les objets maudits.

termes, l'aventurier ne sait pas que l'armure est la cause de ses problèmes relationnels, pas plus que ses ennemis ne comprennent pourquoi ils éprouvent une telle haine à son égard).

Nécromancie puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures magiques, malédiction ; Prix 1 600 po ; Poids 25 kg.

Balai frappeur. Ce balai a l'air on ne peut plus anodin, si ce n'est que les sorts de détection révèlent qu'il est magique. Il semble être un balai volant si on l'examine à l'aide des sorts appropriés, du moins tant qu'on n'essaye pas de s'en servir. À partir de ce moment, le balai frappeur se montre tel qu'il est : un objet extrêmement maléfique.

Si un ordre tel que « Décolle », « Envole-toi », ou encore « Yaaa ! » lui est donné, le balai quitte le sol et exécute instantanément un looping serré, faisant tomber son passager d'une hauteur de $(1d4+5) \times 30$ centimètres. La chute n'inflige aucun dégât, mais le balai se rue aussitôt sur l'aventurier, qu'il frappe violemment de son manche tout en essayant de l'aveugler à l'aide de son faisceau de paille.

Le balai dispose d'un total de quatre attaques par round (deux coups de manche et deux coups de faisceau). Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les jets d'attaque. Le faisceau n'occasionne aucun dégât mais aveugle la cible pendant 1 round en cas de coup au but. Quant au manche, il inflige 1d6 points de dégâts à chaque coup. Le balai frappeur a une CA de 13, 18 points de résistance et une solidité de 4.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, vol, animation d'objets ; Prix 5 200 po ; Poids 1,5 kg.

Bottes de danse effrénée. Au départ, ces bottes fonctionnent comme une autre paire de bottes magiques (au gré du MD). Mais dès que leur porteur ■ retrouve au combat (ou dès qu'il essaye de fuir), elles entravent ses déplacements en le forçant à danser frénétiquement, comme s'il était affecté par le sort *danse irrésistible* d'Otto. Seule une délivrance des malédiction permet de se débarrasser des bottes une fois leur véritable nature connue.

Enchantement puissant ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, *danse irrésistible* d'Otto ; Prix 30 000 po ; Poids 500 g.

Boule de cristal asservissante. Rien ne permet de faire la différence entre cet objet maudit et une véritable boule de cristal. Pourtant, quiconque cherche à s'en servir est automatiquement fasciné pendant 1d6 minutes et reçoit une suggestion par télépathie (jet de Volonté DD 19 pour annuler).

S'il rate son jet de sauvegarde, l'utilisateur est persuadé d'avoir visualisé la scène ou la créature qui l'intéressait, mais en réalité, il est tombé sous la coupe d'un puissant magicien, d'une liche, ou même d'une entité originaire d'un autre plan (c'est au MD de choisir l'identité du créateur de la boule, en fonction de ■ campagne). À chaque nouvelle utilisation, le personnage est un peu plus asservi par son lointain maître. C'est au MD de décider si le processus est lent ou rapide, en fonction de la force de caractère de l'individu et des conditions dans lesquelles la boule de cristal asservissante a été découverte. À noter que le personnage n'a jamais conscience de ce qui lui arrive.

Divination modérée ; NLS 17 ; cet objet est considéré comme un artefact rare et ne peut pas être créé ; Poids 3,5 kg.

Bracelets de vulnérabilité. Ces bracelets semblent être des bracelets d'armure +5 et fonctionnent en effet comme tel jusqu'à ce que leur porteur soit attaqué par un adversaire dont le facteur de puissance (FP) est supérieur ou égal à son niveau. À partir de ce moment, les bracelets lui infligent un malus de -5 à la CA. Une fois que la véritable nature de ces objets est révélée, on ne peut s'en débarrasser que grâce au sort *délivrance des malédiction*.

Invocation modérée ; NLS 16 ; Création d'objets merveilleux, armure de mage, malédiction ; Prix 1 200 po ; Poids 500 g.

Broche du scarabée tueur. Cette broche a l'air bénéfique, mais il suffit de la tenir pendant 1 round ou de la placer pendant 1 minute dans un sac, ou un autre contenant non rigide, proche (moins de 30 centimètres) d'un individu à sang chaud pour qu'elle se transforme en horrible créature qui traverse le cuir et s'enfonce dans les chairs de sa victime pour atteindre son cœur en 1 round. La mort est alors automatique. Si le personnage réussit un jet de Réflexes (DD 25), il réussit à attraper le scarabée et à le jeter au loin avant que celui-ci ne disparaisse dans ses chairs, mais il subit tout de même 3d6 points de dégâts. Le scarabée redevient une broche quand il n'est plus au contact d'un être vivant. À noter qu'il ne se transforme pas si on le range dans une boîte en bois, os, métal, ou ivoire. Il est donc possible de le déplacer sans risque pour peu que l'on prenne les précautions nécessaires.

Abjuration puissante ; NLS 19 ; Création d'objets merveilleux, exécution ; Prix 80 000 po.

Cape empoisonnée. Cette cape est le plus souvent en laine, même si l'on en trouve parfois en cuir. Détection du poison permet de remarquer que le tissu est imprégné d'une substance toxique particulièrement sournoise. On peut la toucher et la manipuler sans crainte, mais quiconque la revêt meurt dans la seconde qui suit, à moins de réussir un jet de Vigueur de DD 28.

Une fois la cape empoisonnée enfilée, on ne peut l'ôter qu'à l'aide de *délivrance des malédiction*, ce qui annihile toutes ses propriétés magiques. Une fois la cape enlevée, sa victime peut être ramenée à la vie grâce à *rappel à la vie* ou *résurrection*, mais seulement après avoir lancé *neutralisation du poison* sur sa dépouille pour chasser le toxique de son organisme.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création d'objets merveilleux, empoisonnement, soit *souhait limité*, soit *miracle* ; Prix 62 000 po ; Poids 500 g.

Casque de changement d'alignement. Ce casque en métal a l'air on ne peut plus anodin, mais sa malédiction prend effet dès qu'on le met (jet de Volonté DD 15 pour annuler). Si le personnage rate son jet de sauvegarde, son alignement est radicalement modifié, chaque extrême passant à l'opposé (la composante loyale devient chaotique, la composante bonne devient mauvaise, et inversement ; un individu LB devient donc CM). Un enchantement accompagne ce changement, avec pour conséquence que l'aventurier est tout à fait satisfait de son nouvel alignement. Un personnage ayant réussi son jet de sauvegarde peut continuer à porter le casque sans souffrir des effets de ■ malédiction, mais s'il l'enlève et le remet plus tard, il doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. La malédiction ne fonctionne qu'une fois par personnage, c'est-à-dire qu'on ne peut retrouver son alignement d'origine en mettant le casque une deuxième fois.

Seul un *souhait* ou un *miracle* peut rendre au porteur son alignement d'origine. Le personnage ne fait rien pour le récupérer par ses actes, bien au contraire (une telle idée lui est insoutenable). Si la classe de l'aventurier lui impose un alignement particulier, il lui faudra faire pénitence après s'être débarrassé de la malédiction pour pouvoir la retrouver. Une fois qu'un casque de changement d'alignement a fonctionné, il perd toutes ses propriétés magiques.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, niveau 12 de lanceur de sorts ; Prix 4 000 po ; Poids 1,5 kg.

Charme d'infection. Cette pierre gravée n'a manifestement qu'une valeur limitée. Quiconque la garde en sa possession pendant 24 heures contracte une terrible infection provoquant une diminution permanente d'1 point de Dextérité, de Constitution ■ de Charisme chaque semaine. Le médaillon (et l'infection) ne peut être retiré que par *délivrance des malédiction*, suivi de *guérison des maladies* et enfin de *guérison suprême*, *souhait limité*, *souhait* ou *miracle*. Il est également possible de le sauver en broyant un *charme de santé* et en répandant sur lui la poudre ainsi obtenue (une action complexe), ce qui réduit le charme d'infection en poussière.

Abjuration légère ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, contagion ; Prix 17 000 po.

Collier étrangleur. Ce collier a l'air d'être un bijou précieux, et seul un sort aussi puissant que *miracle* ou *souhait* permet de l'identifier comme un objet maudit. Dès que quelqu'un l'attache à son cou, il se resserre aussitôt, infligeant 6 points de dégâts par round à l'infortuné personnage. Seuls les sorts *souhait limité*, *souhait* ou *miracle* permettent de s'en débarrasser. Il continue même de serrer la gorge de sa victime après sa mort, ne la lâchant qu'une fois qu'elle s'est transformée en squelette desséché (ce qui prend environ un mois). À ce moment, le collier redevient normal, dans l'attente d'une autre proie.

Invocation puissante ; NLS 18 ; Création d'objets merveilleux, exécution ; Prix 60 000 po.

Encens d'obsession. Ces blocs d'encens ressemblent à s'y méprendre à de l'encens de méditation. Si un pratiquant de la magie divine prépare ses sorts après avoir fait brûler un de ces blocs, la fumée dégagée le persuade que ses sorts sont les plus puissants qui soient, tout en l'encourageant à les utiliser aussi souvent que possible pour le démontrer. Il fait donc appel à sa magie autant qu'il le peut, même quand cela ne sert à rien. Ce comportement obsessionnel se poursuit jusqu'à ce que le personnage ait lancé tous ses sorts ou pendant un total de 24 heures.

Enchantement modéré ; NLS ■ ; Création d'objets merveilleux, malédiction ; Prix 200 po ; Poids 500 g.

Épée -2, maudite. Cette épée longue dégage une aura magique et paraît très efficace à l'entraînement, mais dès qu'on l'utilise au combat, elle inflige un malus de -2 au jet d'attaque.

Les dégâts sont eux aussi réduits de 2 points par coup, sans toutefois pouvoir descendre en dessous de 1 point de dégâts par coup. Au bout d'une semaine, l'épée force l'aventurier qui la possède à l'employer, elle, plutôt que toute autre arme. Même si le personnage décide d'utiliser une autre arme, c'est vers l'épée que sa main est attirée, c'est elle qu'il dégaîne à tous les coups. On ne peut se débarrasser de cette arme envahissante que grâce à un sort tel que *souhait limité, souhait ou miracle*.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction, soit souhait, soit miracle* ; Prix 1 500 po ; Poids 2 kg.

Épée de berserker. Cette arme se comporte en tout point comme une épée à deux mains +2, sauf au combat. Dès que son possesseur doit se battre, il le fait comme un berserker, sans avoir le contrôle de ses actes (il gagne les avantages et subit les inconvénients dus à la rage de barbare). Le personnage attaque la plus proche créature et continue de se battre jusqu'à la mort ou l'évanouissement, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre être vivant à moins de 9 mètres de lui. La plupart des gens considèrent cette épée comme maudite, mais pour certains barbares, c'est un véritable don des dieux de la guerre.

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *rage, malédiction* ; Prix 17 500 po ; Poids 4 kg.

Filet aquatique. Ce filet confère un bonus de +3 au jet d'attaque, mais ne peut être utilisé que sous l'eau, ce qui en fait plus un objet assorti d'une condition d'utilisation restrictive qu'un objet maudit. Sous l'eau, son possesseur peut lui commander d'aller attraper la créature désignée, auquel cas il se projette de lui-même jusqu'à elle (9 mètres maximum).

Évocation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement* ; Prix 10 000 po ; Poids 5 kg.

Flasque maudite. Selon le modèle, cet objet ressemble à une flasque, une carafe ou une petite urne normale. Elle pourrait contenir un liquide ou émettre de la fumée. La première fois que quelqu'un la débouche, quiconque se trouve à moins de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour ne pas être maudit. Ce mauvais sort se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence jusqu'à ce que la créature affectée bénéficie de *délivrance des malédictions*.

Invocation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 2 100 po ; Poids 1 kg.

Gants de maladresse. Ces gants peuvent être en cuir souple ou en métal (mailles ou plaques, selon le type d'armure auquel ils sont censés s'intégrer). S'ils sont légers, ils ressemblent à des gants de Dextérité. Dans le cas contraire (cuir rigide ou métal), tout laisse penser qu'il s'agit de *gantelés d'ogre*. Ils se comportent en effet comme les gants ou gantelés qu'ils semblent être jusqu'à ce que leur porteur se retrouve en situation de vie ou de mort, moment auquel leur malédiction se déclenche. Le personnage devient alors incroyablement maladroit et a 50% de chances par round de lâcher ce qu'il tient dans ses deux mains. Les gants réduisent également de 2 points la Dextérité de leur porteur. Une fois la malédiction activée, on ne peut s'en débarrasser qu'à l'aide d'un sort tel que *délivrance des malédictions, souhait ou miracle*.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction* ; Prix 1 300 po ; Poids négligeable pour les souples, 1 kg chacun pour les rigides.

Grimoire de vacuité. De prime abord, cet ouvrage a l'air de traiter d'un sujet peu intéressant. Toute personne ouvrant le livre et lisant ne serait-ce qu'un mot doit effectuer deux jets de Volonté (DD 15 chacun). Si le premier est raté, l'aventurier subit une diminution permanente de 1 point d'Intelligence, s'il rate le second, il subit une diminution permanente de 2 points de Sagesse. Pour détruire le livre, il faut le brûler tout en lançant *délivrance des malédictions*. Si le grimoire est placé à côté d'autres ouvrages, son aspect se modifie instantanément pour qu'il soit impossible de le différencier des autres.

Enchantement puissant ; NLS 20 ; Création d'objets merveilleux, *débilité* ; Prix 6 000 po ; Poids 2,5 kg.

Lance traitresse. Cette arme a toutes les caractéristiques d'une lance +2, mais chaque fois que son propriétaire l'utilise au corps à corps et qu'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque, elle le frappe lui, au lieu de son adversaire. Chaque fois que la malédiction se déclenche, la hampe de la lance se tord et le fer vient automatiquement se ficher dans le dos du personnage, lui infligeant des dégâts normaux. La malédiction peut également se déclencher si la lance est jetée, mais dans ce cas, l'aventurier subit le double des dégâts normaux s'il obtient un 1 naturel au jet d'attaque.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *malédiction* ; Prix 2 500 po ; Poids 3 kg.

Masse vampire. Cette masse d'armes lourde +3 doit être couverte de sang tous les jours, sans quoi son bonus disparaît (jusqu'à son prochain bain d'hémoglobine). Son possesseur doit réussir chaque jour un jet de Volonté (DD 13), sous peine de devenir chaotique mauvais.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, niveau 9 de lanceur de sorts, alignement chaotique mauvais ; Prix 16 000 po ; Poids 4 kg.

Médaille d'émission de pensées. Cet objet est presque identique au médillon des pensées, même pour ce qui est de son mode de fonctionnement. Le problème étant que les pensées captées par son possesseur sont vagues et déformées, à tel point qu'un jet de Volonté (DD 15) est nécessaire pour les comprendre. De plus, ce que le personnage prend pour des pensées d'autrui ne sont en réalité que des chimères créées par le médillon. Celles-ci semblent toujours plausibles, à tel point que le porteur du médillon a de fortes chances de se laisser abuser par leur teneur. Et surtout, sans que l'aventurier s'en rende compte, le médillon maudit émet automatiquement les pensées de son porteur dans la direction où celui-ci regarde, avec pour conséquence que toutes les créatures se trouvant dans cette direction sont conscientes de sa présence ou de son arrivée.

Divination modérée ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, *détection de pensées, son illusoire* ; Prix 1 800 po.

Pierre de lest. Cette pierre noire et polie réduit de moitié la vitesse de déplacement de son possesseur. De plus, une fois qu'on l'a ramassée, il est impossible de s'en débarrasser. Même si son propriétaire la jette au loin ou la brise en morceaux, elle réapparaît sur sa personne, intacte. Si *délivrance des malédictions* est lancé sur une pierre de lest, celle-ci peut être abandonnée normalement.

Transmutation faible ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *lenteur* ; Prix 1 000 po.

Potion toxique. Cette potion magique a tourné et est devenue un puissant poison. Quiconque la boit doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Une minute plus tard, le personnage doit effectuer un second jet de Vigueur de DD 16 pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution.

Invocation modérée ; NLS 12 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; Prix 5 000 po.

Poudre d'éternuer. Cette fine poussière ressemble à de la poudre d'apparition. Mais, si on la jette en l'air, elle a pour effet de faire violemment éternuer toutes les créatures distantes de moins de 6 mètres. Celles qui ratent un jet de Vigueur (DD 15) subissent un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution. Un second jet de Vigueur (DD 15) est nécessaire 1 minute plus tard. Ceux qui le ratent subissent un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Les créatures réussissant un ou deux jets de Vigueur sont tout de même gênées par une toux violente pendant 5d4 rounds (considérez qu'elles sont étouffées pour ce qui est des effets qu'elles subissent en termes de jeu).

Invocation faible ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, *empoisonnement* ; Prix 2 400 po.

Robe d'impuissance. Cette robe n'a aucun signe distinctif, et semble être un autre type de robe magique. Dès qu'un personnage l'enfile, il subit immédiatement un malus de -10 en Force et en Intelligence, oubliant du même coup tous ses sorts et toutes ses éventuelles connaissances en matière de magie. Il peut ôter la robe quand il le souhaite, mais les sorts *délivrance des malédictions* suivi de *guérison suprême* lui sont nécessaires pour retrouver ses facultés physiques et mentales.

Transmutation modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *malédiction, permanence* ; Prix 5 500 po ; Poids 500 g.

Robe de vermine. Cette robe n'a rien d'inhabituel, si ce n'est qu'elle protège son porteur comme une cape de protection +4. Mais dès que le personnage se retrouve dans une situation où il doit se concentrer ou agir face à des adversaires hostiles, la véritable nature de la robe se révèle et l'aventurier subit aussitôt une multitude de morsures et de piqûres de la part des myriades d'insectes dont le tissu semble magiquement infesté. Il ne peut rien faire d'autre que se gratter et tirer le vêtement en tout sens pour tenter d'échapper à la vermine.

Le porteur de la robe subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de compétence. S'il tente de lancer un sort, il doit réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sans quoi le sort est perdu.

Abjuration modérée ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, nuée grouvillante, niveau 8 de lanceur de sorts ; Prix 16 500 po ; Poids 500 g.

Sac dévoreur. Ce sac a l'air on ne peut plus ordinaire, sauf si on l'examine à l'aide de moyens magiques, auquel cas il semble être un sac sans fond. Mais ce n'est en fait qu'un appât utilisé par une créature extradimensionnelle, et l'un des orifices par lesquels elle se nourrit.

Toute matière d'origine animale ou végétale est avalée si on la glisse dans le sac. Celui-ci a 90% de chances de ne pas réagir à la première intrusion, mais cela change très vite. Par la suite, dès qu'il sent de la chair vivante entre ses parois (par exemple, si quelqu'un plonge la main à l'intérieur de sa bouche pour récupérer un objet), il a 60% de chances de mordre et de tenter d'attraper sa proie à lui. Il a un modificateur de lutte de +8 quand il essaye d'engloutir quelqu'un.

Le sac dégage une aura magique et peut contenir jusqu'à 1,25 m³ de matière inerte. Il se comporte comme un sac sans fond (1^{er} modèle), mais chaque heure, il a 5% de chances d'ingurgiter son contenu et de recracher ce qu'il ne peut pas digérer dans un autre plan ou dans un espace non dimensionnel. Les créatures englouties sont digérées en 1 round. Le sac détruit le corps de sa victime et empêche toute forme de rappel à la vie ou de résurrection nécessitant un cadavre. Il y a 50% de chances qu'un souhait, un miracle ou une résurrection suprême puisse ramener à la vie une créature dévorée (lancez le dé pour chaque créature). Si cette tentative échoue, la créature ne peut plus être ramenée à la vie par des moyens accessibles à de simples mortels.

Invocation modérée ; NLS 17 ; cet objet est considéré comme une créature et ne peut pas être créé.

Vendre des objets maudits

Supposons que vous ayez placé une amulette de localisation dans un trésor et que les personnages l'aient découverte, pensant qu'il s'agit d'une amulette d'antidéttection.

Ils sont maintenant de retour en ville et se partagent le trésor. Ils décident de vendre l'amulette, s'attendant à en obtenir la moitié de son imposant prix de vente habituel, 35 000 po. Que devez-vous faire ?

Les mêmes personnages pourraient avoir identifié la nature de l'objet, mais tout de même décider de le vendre au prix fort en tant qu'objet utile. Que se passe-t-il alors ?

Tout d'abord, il faut se rappeler qu'un acheteur potentiel a une chance de savoir que l'objet est maudit. Il dispose par défaut des mêmes chances qu'un personnage avec un sort d'identification, soit 1% par niveau de lanceur de sorts. Dans certains cas, l'acheteur peut avoir accès au sort analyse d'enchantement, qui permet systématiquement de reconnaître les objets maudits. L'acheteur peut souhaiter payer pour qu'on lance le sort pour lui, ou exiger des personnages qu'ils payent pour qu'on lance le sort avant de poursuivre le marchandage.

Les personnages devraient aussi savoir (mais ce n'est pas à vous de leur dire) que tenter de vendre un objet maudit en connaissant sa nature est un acte mauvais.

Il est aussi probable que l'acheteur d'un objet maudit (ou ses compagnons, s'il ne survit pas à l'expérience) cherche à obtenir réparation (ou vengeance) auprès des personnages une fois qu'il aura découvert la supercherie.

ARTEFACTS

Les brumes du passé sont les gardiennes de nombreux secrets. Grands mages et puissants prêtres d'antan, mais aussi quelques dieux, ont usé de sorts aujourd'hui oubliés pour créer des objets qu'il serait désormais impossible de reproduire. Certains de ces objets, appelés artefacts, existent toujours, mais plus personne ne sait comment les fabriquer.

Les artefacts sont extrêmement puissants. Il ne s'agit pas d'objets magiques comme les autres, mais plutôt de reliques légendaires autour desquelles une campagne entière peut s'articuler. Chacun peut donner naissance à plusieurs aventures imbriquées : une quête pour le retrouver, une terrible bataille pour l'arracher à l'adversaire qui le possède, une mission au bout du monde pour le détruire, et ainsi de suite.

Il n'y a aucune table dans les pages suivantes, car l'apparition d'un artefact n'est jamais le fruit du hasard. Si l'un d'eux doit intervenir dans votre campagne, cela ne peut être qu'après mûre réflexion de votre part.

ARTEFACTS RARES

Les artefacts rares ne sont pas nécessairement des objets uniques. Il s'agit juste d'objets extrêmement puissants, que l'on ne trouve qu'en nombre très limité et que plus personne ne sait créer.

Description des artefacts rares

Voici la description des artefacts rares les plus connus (mais pas forcément les plus nombreux).

Bâton de thaumaturge. La surface de ce grand bâton de bois ferré est couverte de runes et symboles de toute sorte. Ce puissant artefact met de nombreux sorts et pouvoirs à la disposition de son possesseur. Certains de ces pouvoirs coûtent des charges, les autres non. Voici ceux qui peuvent être utilisés à volonté, sans consommer la moindre charge :

- agrandissement
- armure de mage
- détection de la magie
- lumière
- manipulation à distance
- verrouillage
- baïe de feu (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts)
- déblocage
- dissipation de la magie
- éclair (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 17 pour demi-dégâts)
- invisibilité
- mur de feu
- passe-muraille
- pyrotechnie (jet de Vigueur ou de Volonté DD 17 pour annuler)
- tempête de grêle
- toile d'arnignée

Enfin, les pouvoirs suivants coûtent 2 charges par utilisation :

- changement de plan (jet de Volonté DD 21 pour annuler)
- convocation de monstres 1X
- télékinésie (200 kg maximum, jet de Volonté DD 19 pour annuler)

Le bâton de thaumaturge confère également à son porteur une résistance à la magie de 23. Si cette résistance à la magie est volontairement réduite, le bâton peut absorber les sorts lancés contre son possesseur, de la même manière qu'un sceptre d'absorption (voir page 264). Contrairement au sceptre, le bâton transforme les sorts absorbés en charges, pas en énergie utilisable par son propriétaire. Si jamais le nombre de sorts absorbés lui fait dépasser la limite de charges (50), il explose, avec les mêmes conséquences qu'une immolation vengeresse (voir ci-dessous). À noter que le possesseur du bâton ne sait à aucun moment de combien de charges il dispose, l'artefact ne lui communiquant jamais cette information (contrairement au sceptre d'absorption). Il est donc extrêmement risqué d'absorber le moindre sort, mais d'un autre côté, c'est le seul et unique moyen existant pour recharger cet objet.

Immolation vengeresse. Un bâton de thaumaturge peut accomplir une immolation vengeresse s'il est brisé dans ce but. (Si son porteur annonce clairement son intention, il peut briser le bâton par une action simple ne nécessitant pas de test de Force.). À ce moment, toute l'énergie contenue dans le bâton est violemment libérée dans une étendue de 9 mètres de rayon. Le nombre de points de dégâts infligé par l'immolation est égal au nombre total de charges restant dans le bâton au moment de sa destruction multiplié par un nombre dépendant de la distance entre la créature et le centre de l'explosion : x8 à 3 mètres ou moins, x6 à 6 mètres ou moins (et plus de 3 mètres), x4 à 9 mètres ou moins (et plus de 6 mètres). Dans tous les cas, un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Le personnage cassant le bâton en deux a 50% de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence (voir la Table 5-7, page 151). Si cela ne se produit pas, la violente libération d'énergie l'annihile totalement. Seuls quelques rares objets, tels que le bâton de thaumaturge et le bâton de surpuissance (voir page 235) peuvent provoquer une immolation vengeresse.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 20. Poids 2,5 kg.

CHAPITRE 1
LES OBJETS
MAGIQUES

Cartes merveilleuses. Cet artefact est à double tranchant, en ce sens qu'il est à la fois bénéfique et préjudiciable. Il se présente le plus souvent dans une boîte en bois ou un étui en cuir. Selon les jeux, les cartes (ou lames) sont en ivoire ou en vélin, et toutes sont couvertes de symboles et de glyphes magiques. Il suffit de tirer une carte pour être affecté par sa magie, pour le meilleur ou pour le pire.

Tout personnage désirant tenter sa chance doit annoncer le nombre de cartes qu'il a l'intention de tirer avant de retourner la première.

Chaque carte doit être tirée moins d'une heure après la précédente, et l'aventurier ne peut en aucun cas retourner plus de cartes qu'il ne l'a annoncé. S'il ne tire pas le nombre de cartes décidé (ou si quelqu'un ou quelque chose l'empêche de le faire), les cartes manquant pour faire le compte se retournent d'elles-mêmes. Exception : s'il retourne le Bouffon, le Fou ou l'Idiot, le possesseur du jeu a la possibilité (ou l'obligation) de tirer une ou deux cartes supplémentaires.

Chaque fois qu'une carte est retournée, elle revient à l'intérieur du jeu (ce qui signifie qu'il est possible de la tirer à plusieurs reprises, sauf s'il s'agit du Bouffon ou du Fou, c'est-à-dire les deux jokers (auquel cas la carte est mise de côté). Le jeu comprend toujours 22 cartes. Afin de les simuler, nous vous conseillons d'utiliser un jeu de tarots divinatoires ou de cartes à jouer. Selon les cartes que vous utilisez, référez-vous à la deuxième ou à la troisième colonne du tableau (ci-dessous). Les effets de chaque carte sont résumés sur la table ■ décrits en détail ci-dessous.

La Balance. Les actes du personnage sont évalués et jugés indignes de l'éthique qu'il a faite sienne. Il n'a d'autre choix que de changer d'alignement et d'en prendre un qui soit radicalement différent. S'il ne ■ comporte pas en accord avec les préceptes de son nouvel alignement, il acquiert un niveau négatif.

Le Bouffon. Cette carte est systématiquement mise de côté quand on la tire (au même titre que le Fou). Les cartes supplémentaires indiquées sont optionnelles (le personnage n'est pas obligé de les tirer).

Le Chevalier. Le guerrier vient de nulle part et sert son nouveau maître jusqu'à la mort. Il est de la même race (ou espèce) et de même sexe que le personnage. (Voir le Chapitre 4 pour le profil d'un guerrier typique de niveau 4.)

La Clef. L'arme obtenue fait forcément partie de celles au maniement desquelles il est formé. Utilisez les Tables 7-4 et suivantes jusqu'à obtenir une arme répondant à ce critère. Elle apparaît aussitôt dans la main du personnage.

La Comète. L'aventurier doit vaincre, seul, le ou les prochains monstres rencontrés pour ne pas perdre le bénéfice de cette carte. En cas de succès, il gagne assez de points d'expérience pour atteindre le niveau suivant.

Le Crâne. Une âme-en-peine vénérable (voir le Manuel des Monstres) apparaît. Il est impossible de la renvoyer. Le personnage doit l'affronter seul. Si ses compagnons viennent l'aider, chacun d'eux se retrouve face à un adversaire similaire. Quiconque est tué lors de ce combat ne peut pas être ramené à la vie, même par un sort tel que *souhait* ou *miracle*.

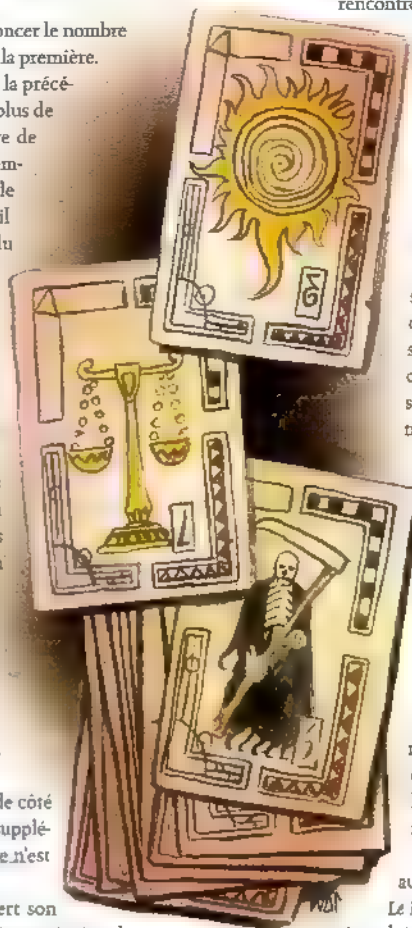
Le Donjon. Le personnage se retrouve emprisonné, soit par le sort *emprisonnement*, soit par une puissante créature (au gré du MD). Quelle que soit l'option choisie, il perd tout son équipement et tous ses sorts s'effacent de son esprit. C'est au MD de décider si les objets sont récupérables par la suite. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

L'Étoile. Les 2 points supplémentaires sont ajoutés à la caractéristique choisie par le personnage. Ils ne peuvent pas être partagés dans le but d'améliorer deux caractéristiques.

Euryale. Cette carte arbore le visage d'une méduse, et quiconque la retourne est affligé par une malédiction si puissante que seules les Parques (voir plus bas) ou une divinité peuvent la faire disparaître. Elle se traduit par un malus de -1 à tous les jets de sauvegarde.

Les Flammes. La haine et la jalousie ne sont que deux motifs possibles pour expliquer cette antipathie. Quel qu'il en soit, cette hostilité ne prend fin qu'à la mort de l'Extérieur ou du personnage. Déterminez aléatoirement la nature de l'Extérieur, et partez du principe qu'il attaque l'aventurier (ou qu'il commence à le harceler) au bout de 1d20 jours.

Le Fou. Le personnage perd les points d'expérience indiqués et doit obligatoirement tirer une nouvelle carte, laquelle est automatiquement mise de côté (contrairement aux autres, elle n'est pas réintégrée au jeu une fois tirée).



Cartes merveilleuses

CARTES MERVEILLEUSES

Carte	Tarots	Carte à jouer	Effet
La Balance	XI. La Justice	2 de pique	Changement d'alignement instantané.
Le Bouffon	XII. Le Pendu	Joker rouge	Gain de 10 000 PX ou possibilité de tirer deux nouvelles cartes.
Le Chevalier	Valet d'épées	Valet de cœur	Obtention des services d'un guerrier de niveau 4.
La Clef	V. Le Pape	Dame de cœur	Gain d'une puissante arme magique.
La Comète	2 d'épées	2 de carreau	Gain d'un niveau en cas de victoire contre le prochain monstre rencontré.
Le Crâne	XIII. La Mort	Valet de trèfle	Mort définitive, sauf en cas de victoire contre la mort.
Le Donjon	4 d'épées	As de pique	Emprisonnement.
L'Étoile	XVII. L'Étoile	Valet de carreau	Gain immédiat d'un bonus de +2 dans une caractéristique.
Euryale	10 d'épées	Dame de pique	Malus permanent de -1 à tous les jets de sauvegarde.
Les Flammes	XV. Le Diable	Dame de trèfle	Antipathie entre le personnage et un Extérieur.
Le Fou	0. Le Fou	Joker noir	Perte de 10 000 PX et obligation de tirer une autre carte.
Les Griffes	Reine de deniers	2 de trèfle	Disparition immédiate de tous les objets magiques du personnage.
L'Idiot	I. Le Bateleur	As de trèfle	Perte d'Intelligence (permanente), possibilité de tirer une nouvelle carte.
Le Joyau	7 de coupes	2 de cœur	Gain de 25 bijoux ou 50 gemmes (au choix).
La Lune	XVIII. La Lune	Dame de carreau	Attribution de 1d4 souhaits.
Le Néant	8 d'épées	Roi de trèfle	Emprisonnement de l'âme (voir description).
Les Parques	3 de coupes	As de cœur	Annulation d'une situation au choix (et une seule).
La Ruine	XVI. La Tour	Roi de pique	Perte immédiate de toutes les richesses et propriétés terriennes.
Le Soleil	XIX. Le Soleil	Roi de carreau	Gain de 20 000 PX et d'un objet merveilleux bénéfique de puissance intermédiaire.
Le Traître	5 d'épées	Valet de pique	Un des amis du personnage se retourne contre lui.
Le Trône	4 de bâtons	Roi de cœur	Gain d'un petit château et bonus de +6 sur les tests de Diplomatie.
Le Vizir	IX. L'Ermitte	As de carreau	Connaissance de la réponse au prochain dilemme.

Les Griffes. Quand cette carte est tirée, tous les objets possédés par l'aventurier (et pas uniquement ceux qu'il a sur lui) sont instantanément désintégrés.

L'Idiot. Cette carte provoque instantanément une diminution permanente de 1d4+1 points d'Intelligence. La carte supplémentaire indiquée n'est qu'optionnelle (le personnage n'est pas obligé de la tirer).

Le Joyau. Cette carte est synonyme de richesse. Les bijoux sont en or semi de pierres fines, pour une valeur unitaire de 2 000 po, tandis que les pierres précieuses valent 1 000 po chacune.

La Lune. Cette carte s'orne parfois d'une pierre de lune dont les reflets révèlent le nombre de souhaits accordés au personnage. Sinon, elle représente une lune dont le degré de plénitude indique le nombre de souhaits (pleine = quatre, trois quarts = trois, demi = deux et quartier = un). Les souhaits sont similaires au sort de magicien du même nom. Ils doivent être choisis en 1 minute chacun.

Le Néant. Cette carte noire est synonyme de calamité immédiate pour qui la retourne. Les organes vitaux du personnage continuent de fonctionner, comme s'il était dans le coma, mais son âme est enfermée ailleurs, dans un objet situé sur un monde ou dans un plan lointain, et peut-être possédée par un Extérieur. Les sorts souhaités ou miracle ne permettent pas de ramener le personnage ; à peine indiquent-ils le monde ou le plan dans lequel il est détenu. L'aventurier ne peut plus tirer de cartes.

Les Parques. Cette carte permet au personnage d'échapper à n'importe quelle situation de son choix, la trame de l'existence étant défaits puis retissée pour se conformer au nouveau résultat. Notez que les Parques ne peuvent créer ou faire apparaître quoi que ce soit ; leur seul pouvoir consiste à empêcher un événement de se produire, ou à inverser le cours des choses (en annulant par exemple l'effet d'Euryale ; voir plus haut). Seul le personnage tirant la carte est affecté ; ses compagnons, eux, ne le sont pas.

La Ruine. Quiconque tire cette carte perd aussitôt toutes ses richesses non magiques (pièces, gemmes, bijoux et autres objets d'art), qui sont désintégrées.

Le Soleil. Consultez la Table 7-21 et jetez 1d100 jusqu'à obtenir un objet merveilleux utile de puissance intermédiaire.

Le Thème. Quand cette carte est tirée, un ami PNJ de l'aventurier (de préférence un compagnon d'armes) se retourne contre lui et lui est désormais hostile. Si le personnage n'a pas de compagnons d'armes, il encourt l'hostilité d'un puissant PNJ de la campagne (ou d'une communauté, d'un ordre religieux...). Cette haine reste secrète, ne se révélant au grand jour que quand elle pourra le plus nuire à l'aventurier.

Le Trône. Le personnage devient un chef aux yeux de ses concitoyens. Le château gagné apparaît à l'endroit de son choix, à condition qu'aucun bâtiment ne s'y dresse déjà (le personnage doit décider de son emplacement dans l'heure).

Le Vizir. Grâce à cette carte, l'aventurier peut accéder à une source de sagesse supérieure lui permettant de répondre à une question ou de résoudre un problème en apparence insoluble (une fois seulement). La question doit être posée dans l'année. À noter que le fait de connaître la réponse ne signifie pas nécessairement qu'il soit ensuite possible de faire un usage utile de l'information obtenue.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 20.

Livre d'exaltation suprême. Cet ouvrage religieux est sacré pour les pratiquants de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB). Il faut une semaine entière pour le lire, mais au bout de ce temps, le personnage acquiert un bonus inné de +1 en Sagesse et un niveau d'expérience, sous la forme de suffisamment de points d'expérience pour l'amener à mi-chemin du niveau suivant.

Un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) perd 2d6 x 1 000 PX en lisant ce livre. Le bâtiment est encore plus terrible si le lecteur est d'alignement mauvais (LM, NM, CM) : il perd 4d6 x 1 000 PX et ne peut plus gagner le moindre point d'expérience tant qu'il n'a pas fait pénitence (voir le sort du même nom).

Si le personnage lisant le livre est incapable de lancer des sorts, il n'est pas affecté. Par contre, s'il pratique la magie profane, il doit réussir un jet de Sagesse

(DD 15) sous peine de perdre 1d6 x 1 000 PX et de subir une diminution permanente de 1 point d'Intelligence.

Il est impossible de faire la distinction entre le contenu de cet ouvrage et celui d'un manuel ou traité magique tant qu'on ne le lit pas. Une fois lu, le livre disparaît à tout jamais. Un personnage ne peut bénéficier de l'effet que d'un seul livre d'exaltation suprême au cours de son existence.

Évocation (Bien) puissante ; NLS 19. Poids 1,5 kg.

Livre de noire vilénie. Ce livre abominable est la référence absolue pour les pratiquants de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM). Une semaine entière est nécessaire pour en intégrer le contenu. Au terme de cette période, le personnage acquiert un bonus inné de +1 en Sagesse et un niveau d'expérience, sous la forme de suffisamment de points d'expérience pour l'amener à mi-chemin du niveau suivant.

Les personnages neutres (LN, N, CN) subissent 5d4 points de dégâts en tenant l'ouvrage, et le fait de lire son contenu les rend mauvais (jet de Volonté DD 13 pour annuler). Une fois convertis de la sorte, ils partent aussitôt en quête d'un prêtre maléfique pour confirmer leur changement d'alignement (par le biais du sort pénitence).

Un pratiquant de la magie divine d'alignement autre que bon ou mauvais (LN, N, CN) a 50% de chances de perdre 2d6 x 1 000 PX. Sur un résultat de 51-100, il devient maléfique sans bénéficier des pouvoirs de l'ouvrage. Pour un lanceur de sorts divins d'alignement bon, le livre de noire vilénie est plus dangereux encore : si le personnage rate un jet de Vigueur (DD 16), il meurt aussitôt. Même en cas de succès, il doit aussitôt réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas subir les effets d'un sort de confusion permanent. Enfin, si les deux jets de sauvegarde sont réussis, le personnage perd tout de même 20 000 PX, moins 1 000 PX par point de Sagesse (à noter qu'il ne peut en aucun cas gagner des PX grâce au livre, même si sa Sagesse est très élevée).

Le simple fait de tenir l'artefact en main inflige 5d6 points de dégâts aux autres personnages bons et ne pratiquant pas la magie divine. ■ Ces derniers parcourent les pages du livre, ils ont 80% de chances d'être attaqués par un Extérieur maléfique au cours de la nuit qui suit.

Évocation (Mal) puissante ; NLS 19. Poids 1,5 kg.

Marteau de tonnerre. Ce marteau de guerre +3 boomierang de taille G inflige 4d6 points de dégâts à chaque coup. Si le porteur de cet artefact porte un ceinturon de force de géant ou des gantelets d'ogre, et s'il sait que cette arme est un marteau de tonnerre (et pas seulement un simple marteau de guerre +3), il peut faire appel à l'intégralité de ses pouvoirs. Il acquiert un bonus d'altération de +5, et permet de cumuler le bonus du ceinturon de force de géant et des gantelets d'ogre (seulement en ce qui concerne cette arme) et tue les géants chaque fois qu'il les frappe (jet de Vigueur DD 20 pour annuler l'effet de mort, mais pas les dégâts).

Quand on lance le marteau, il émet un véritable coup de tonnerre chaque fois qu'il touche, ce qui a pour effet d'étourdir pendant 1 round toutes les créatures distantes de moins de 27 mètres (jet de Vigueur DD 15 pour annuler). Le marteau a un facteur de portée de 9 mètres.

Évocation, Nécromancie et Transmutation puissantes ; NLS 20. Poids 7,5 kg.

Pierre philosophale. Cette substance d'une rareté extrême ressemble à un bout de charbon quelconque, mais il suffit de le casser en deux (test de Force DD 20) pour révéler une cavité cachée. Les parois de cette cavité sont recouvertes d'une fine couche de mercure (ou vif-argent) magique, permettant à un pratiquant de la magie profane de transformer les métaux vulgaires (plomb et fer) en or ou en argent. Une pierre philosophale peut transformer jusqu'à 2 500 kg de fer en argent, ou jusqu'à 500 kg de plomb en or. Le mercure magique devient instable dès que la pierre est ouverte et il perd ses propriétés magiques en 24 heures. Toutes les transformations doivent donc se produire durant ce laps de temps.

Le vif-argent trouvé à l'intérieur de la pierre philosophale peut également avoir un autre usage (tant qu'il est actif) : si on le mélange à une potion de soins (quelle qu'elle soit), la réaction chimique qui se produit donne naissance à une potion de vie, qui a l'effet du sort résurrection suprême si on la répand en pluie sur le corps d'un défunt.

Transmutation puissante ; NLS 20 ; Poids 1,5 kg.



CHAPITRE 7
LES OBJETS
MAGIQUES

Recueil de sorts inépuisables. Ce livre confère à son possesseur la faculté d'utiliser les sorts inscrits sur ses pages, et ce quelle que soit la classe du personnage. Toutefois, un aventurier incapable de jeter des sorts par lui-même acquiert aussitôt un niveau négatif, lequel persiste tant que l'artefact est conservé. Le *recueil de sorts inépuisables* se compose de 1d8+22 pages. La nature de chaque page est déterminée par un jet de 1d100 : un résultat de 01-50 indique un sort profane, tandis que 51-100 indique un sort divin.

Déterminez aléatoirement de quel sort il s'agit, comme si vous aviez affaire à un puissant parchemin (la troisième colonne de la Table 7-21, puis les Tables 7-22 ou 7-23 pour déterminer le sort exact, selon qu'il soit profane ou divin).

Une fois qu'une page est tournée, son contenu est perdu à tout jamais, car il est impossible de revenir en arrière. Si le livre est fermé, il se rouvre automatiquement à la page où il se trouvait quand il a été refermé. Dès que la dernière page est tournée, l'artefact disparaît.

Le personnage peut lancer le sort à la page duquel le livre est ouvert, et ce une fois par jour (sauf s'il s'agit d'un sort auquel le personnage peut prétendre de par sa classe, auquel cas il peut le jeter quatre fois par jour, même s'il n'a pas encore atteint le niveau nécessaire pour l'apprendre). Les pages ne peuvent pas être déchirées sans détruire le livre. De la même manière, il est impossible de les lire comme des parchemins, ni de recopier dans un grimoire les formules magiques qu'elles proposent. Leur magie est intrinsèquement liée au recueil et ne peut pas exister sans lui.

Le possesseur de l'ouvrage n'a pas besoin de le porter sur lui pour pouvoir faire appel à sa magie. Le recueil peut être rangé à l'abri, pourvu qu'il soit ouvert à la page qui intéresse le personnage. Dans ce cas, ce dernier peut toujours faire appel au sort qui lui est offert.

Chaque fois qu'un sort est lancé, l'énergie dans laquelle le livre puise son pouvoir est telle qu'il est possible que la page se tourne d'elle-même, et ce quelles que soient les précautions prises pour l'empêcher. Le propriétaire du recueil le sent aussitôt. Il perd immédiatement le sort auquel il avait accès jusque-là et gagne éventuellement le pouvoir d'en jeter un autre. Les chances qu'une page se tourne toute seule dépendent de la nature du sort et des capacités de l'utilisateur.

Circonstance	Chance que la page se tourne
Pratiquant de la magie employant un sort utilisable par sa classe et à son niveau	10%
Pratiquant de la magie employant un sort ne correspondant pas à sa classe et à son niveau	20%
Non pratiquant de la magie employant un sort divin	25%
Non pratiquant de la magie employant un sort profane	30%

Considérez que chaque sort est lancé comme si le personnage utilisait un parchemin pour ce qui est de déterminer le temps d'activation, le risque d'échec des sorts, etc.

Toutes les écoles, puissantes ; NLS 18. Poids 1,5 kg.

Sphère d'annihilation. Cet artefact prend la forme d'un globe de noirceur absolue, une zone de néant de 60 cm de diamètre. En réalité, la sphère est un trou dans la trame du multivers. Tout ce qui entre en contact avec elle est instantanément aspiré dans le vide et détruit, sans espoir de récupération. Seule l'intervention directe d'un dieu peut ramener à la vie un personnage tué par cet objet.

Une sphère d'annihilation est statique, restant en place comme n'importe quel autre trou. Il est possible de la déplacer pour peu que l'on sache faire preuve de suffisamment de concentration (cela peut être considéré comme une forme mineure de télékinésie, trop faible pour déplacer des objets réels, mais suffisante pour affecter un objet sans poids comme la sphère). La capacité d'un personnage à déplacer une sphère d'annihilation (et à conserver ce contrôle une fois qu'il l'a obtenue) dépend du résultat d'un test de contrôle contre un DD 30. (La concentration nécessite une action de mouvement.) Le test de contrôle est 1d20 + le niveau global du personnage + le modificateur d'int du personnage. Si le test réussit, le personnage peut déplacer la sphère (sans doute dans l'espoir de l'amener en contact avec un ennemi) par une action simple.

Le contrôle d'une sphère ne peut s'établir qu'à 12 mètres ou moins (mais le personnage n'a pas intérêt à s'approcher trop près). Une fois qu'il a établi le contrôle, il doit le maintenir par des tests de contrôle (toujours de DD 30) renouvelés chaque round. Tant que le personnage maintient ce contrôle (i.e. ne rate aucun test), il peut, lors des rounds suivants, s'éloigner de la sphère

jusqu'à une distance de 12 mètres + 3 mètres par niveau global. La vitesse de déplacement de la sphère est de 3 mètres + 1,50 mètre par 5 points du résultat du test de contrôle du personnage (pour ce round) au-dessus de 30.

Si un personnage rate un test de contrôle, la sphère se déplace de 3 mètres vers lui.

Si plusieurs créatures tentent de contrôler la sphère, leurs tests de contrôle sont opposés. Si tous échouent, la sphère avance vers celui qui a obtenu le plus petit résultat.

Si un portail est lancé directement sur une sphère d'annihilation, il y a 50% de chances (01-50 sur 1d100) que le sort détruise l'artefact. Sur un résultat de 51-85, le sort n'a aucun effet. Enfin, sur un résultat de 86-100, une déchirure se produit dans la trame du multivers, catapultant dans un autre plan tout ce qui se trouve à moins de 54 mètres de distance (voir page 151) pour un moyen de déterminer la destination aléatoirement. Si un *sceptre d'oblitération* touche une sphère, tous deux s'entre-détruisent dans une explosion cataclysmique infligeant 2d6 x 10 points de dégâts à 18 mètres à la ronde. Les sorts *dissipation de la magie* et *dijonction de Mondenkainen* restent sans effet contre une sphère d'annihilation.

Voir également la description du talisman des sphères (ci-dessous).

Transmutation puissante ; NLS 20.

Talisman des sphères. Ce gros anneau d'adamantium est inutile pour les individus incapables d'utiliser la magie profane. Trop large pour être porté au poignet ou au bras, il ne l'est pas assez pour être glissé autour du cou. La seule façon de s'en servir consiste donc à le tenir en main. Si un personnage ne pouvant pas lancer de sorts profanes s'en saisit, il subit instantanément 5d6 points de dégâts. En revanche, le *talisman des sphères* est d'une extrême importance pour un pratiquant de la magie profane tentant de contrôler une sphère d'annihilation (voir ci-dessus), puisqu'il augmente fortement ses chances de succès en doublant son modificateur sur les tests de contrôle (le modificateur d'Intelligence et le niveau global sont doublés).

Si le possesseur du talisman parvient à prendre le contrôle de la sphère, il doit ensuite le conserver en réussissant un nouveau test chaque round. Par contre, en cas d'échec, la sphère se déplace automatiquement vers lui. À noter que si la plupart des sorts et effets de dissipation ou d'annulation de la magie restent sans effet sur une sphère d'annihilation, le talisman, lui, peut voir ses pouvoirs réprimés ou annulés.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Poids 1 kg.

Talisman du Bien ultime. Tout pratiquant de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Le porteur du talisman doit être bon. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas d'une pureté absolue (au gré du MD), il cible à droit à un jet de *Réflexes* (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un talisman du Bien ultime a un total de 6 charges. Si un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points de dégâts. Un pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais subit des dégâts légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman.

Évocation (Bien) puissante ; NLS 18.

Talisman du Mal absolu. Tout pratiquant de la magie divine d'alignement mauvais (LM, NM, CM) possédant cet objet peut faire s'ouvrir une faille emplie de flammes aux pieds d'un pratiquant de la magie divine d'alignement bon (LB, NB, CB) distant de moins de 30 mètres. La victime est engloutie à tout jamais et précipitée dans les entrailles de la terre. Le porteur du talisman doit être maléfique. De plus, si ses intentions et ses actes ne sont pas abjects et en accord avec les préceptes de son dieu maléfisant (au gré du MD), sa cible a droit à un jet de *Réflexes* (DD 19). En cas de succès, elle parvient à effectuer un bond en arrière, échappant ainsi à une mort certaine. La cible doit bien évidemment se trouver sur la terre ferme pour que le talisman fonctionne (il reste sans effet si elle évolue dans les airs ou si elle se tient sur le pont d'un bateau ou au sommet d'une tour, par exemple).

Un talisman du Mal absolu a un total de 7 charges. Si un pratiquant de la magie divine d'alignement neutre (LN, N, CN) le touche, il subit 6d6 points

de dégâts. Un pratiquant de la magie divine d'alignement bon subit des dégâts légèrement plus importants (8d6). Enfin, les autres personnages ne sont pas affectés par le talisman.

Évocation (Mal) puissante ; NLS 18.

Talisman de Zagy. Ce talisman ressemble à s'y méprendre à une pierre de contrôle des élémentaires de la Terre. Pourtant, ses pouvoirs sont on ne peut plus différents, et ils dépendent du Charisme de son possesseur. Quiconque touche un talisman de Zagy doit instantanément effectuer un test de Charisme (DD 15).

En cas d'échec, l'artefact se comporte comme une pierre de lest (voir page 276). Si le personnage s'en débarrasse de quelque façon que ce soit (en le reposant, en essayant de le détruire, etc.), il subit aussitôt 5d6 points de dégâts et le talisman disparaît.

En cas de succès, le talisman reste en possession de l'aventurier pendant 5d6 heures ou jusqu'à ce qu'on lui demande d'accorder un souhait, après quoi il disparaît.

Enfin, si le personnage obtient un 20 naturel au jet, il lui est impossible de se débarrasser du talisman pendant un nombre de mois égal à sa valeur de Charisme. L'artefact lui accorde un souhait par tranche de 6 points de Charisme (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, il se met à chauffer et à frémir chaque fois que son possesseur approche à moins de 6 mètres d'un piège magique (ce pouvoir ne se manifeste que si le personnage brandit le talisman ; si l'artefact est rangé dans une poche ou un sac, il ne le prévient pas).

Quel que soit le résultat obtenu, le talisman de Zagy disparaît à la fin de la période indiquée, laissant derrière lui un fabuleux diamant d'une valeur de 10 000 po.

Invocation puissante ; NLS 20. Poids 500 g.

ARTEFACTS UNIQUES

Comme leur nom l'indique, ces artefacts sont uniques ; un seul de chaque a été créé. Ils possèdent une longue histoire et s'accompagnent de mythes et légendes aussi fantastiques que difficilement crédibles. Une atmosphère de secret permanent règne autour d'eux. Personne ne sait où ils se trouvent, mais, pourtant, ils n'attendent que le moment où quelqu'un les découvre sur et où leurs pouvoirs, bénéfiques ou maléfiques, déferleront de nouveau sur le monde.

N'introduisez jamais un artefact unique dans votre campagne avant d'avoir longuement réfléchi à ses pouvoirs et aux répercussions qu'il peut avoir. N'oubliez pas que ces objets magiques sont les plus puissants qui soient, et que leur seule présence peut bouleverser n'importe quelle campagne.

Contrairement aux autres objets magiques, les artefacts uniques sont presque impossibles à détruire. Logiquement, chacun d'entre eux devrait s'accompagner d'un moyen de destruction spécifique, que vous aurez déterminé à l'avance. Voici quelques exemples :

- Jeter l'artefact dans le cratère du volcan où réside Uthrax le dragon.
- Faire en sorte qu'il soit broyé sous le talon d'un demi-dieu.
- L'enterrer au fond du gouffre de la Corrosion, dans les Abysses.
- Le désintégrer au pied de l'Escalier infini.
- Le faire dévorer par Talos, golem de fer unique et trois fois plus puissant que les autres.
- L'immerger dans la Fontaine de Lumière située au cœur du palais de Héronéus.

Comme il est extrêmement difficile de détruire un artefact unique, ces objets sont fréquemment enterrés dans des salles enfouies dans les profondeurs de la terre, jetés à la dérive dans le plan Astral, ou encore protégés par de nombreux gardiens aussi puissants qu'infatigables. C'est souvent la seule façon que les entités incapables de les détruire ont de s'assurer qu'ils ne referont jamais surface.

Description des artefacts uniques

Les artefacts détaillés ci-dessous sont donnés à titre d'exemples. N'hésitez pas à modifier leur histoire pour les intégrer à votre campagne. La découverte d'un artefact doit être un moment d'une importance rare. Vous pouvez également modifier les pouvoirs indiqués (ou en supprimer certains, ou en ajouter) si vous jugez que, tels qu'ils sont définis, ces artefacts uniques ne correspondent pas à votre campagne.

Le bâton des ombres. Cet artefact fut créé voici de nombreux siècles en tissant de multiples fils d'ombre pour sculpter un bâton noir et tortueux. Le bâton des ombres assombrit légèrement son possesseur et le

rend partiellement intrangible, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA et aux jets de Réflexes (cumulables à tous les autres types de bonus). Quand il se trouve en pleine lumière (comme celle du soleil, plutôt que d'une simple torche) ou dans le noir complet, le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et aux tests de caractéristique. Le bâton des ombres possède également les pouvoirs suivants :

Appel des ombres. 3 fois par jour, l'artefact permet de convoquer 2d4 ombres immunisées contre les tentatives visant à les repousser ou à les détruire. Elles servent le porteur du bâton comme si elles avaient été appelées par le sort *convocation de monstres V*, lancé au niveau 20.

Appel de ténébreux. 1 fois par mois, le personnage peut se faire assister d'un ténébreux rampant, qui le sert comme s'il avait été appelé par le sort *convocation de monstres IX*, lancé au niveau 20.

Forme d'ombre. 3 fois par jour, l'aventurier peut devenir une ombre vivante, ce qui lui confère les mêmes facilités de déplacement que le sort *état gazeux*.

Rayon d'ombre. 3 fois par jour, le bâton peut projeter un rayon d'ombre glacée infligeant 10d6 points de dégâts de froid à une cible unique. Ce pouvoir a une portée de 30 mètres. Il nécessite une attaque de contact à distance et ne s'accompagne d'aucun jet de sauvegarde.

Le bouclier de Prator. Héros du temps jadis, le paladin Prator se protégea à l'aide de cette relique au cours de nombreuses batailles. On prétend que le bouclier aurait disparu quand Prator périt lors de la bataille des Trois Enfers, mais il aurait, depuis, brièvement ressurgi de temps à autre. Cet écu +5 arborant le symbole du soleil permet à son utilisateur de lancer des sorts comme un paladin de niveau 20 ayant 20 en Sagesse (5/4/4/4). Ces sorts s'ajoutent à ceux dont le personnage dispose déjà, le cas échéant, même s'il est paladin. Le bouclier de Prator confère également une résistance à la magie de 15 à son porteur, qu'il protège, chaque round, contre les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque type d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid ou son). En échange de cette protection, le possesseur du bouclier doit partir en quête une fois par an pour un dieu loyal bon (pas de jet de sauvegarde).

Tout personnage d'alignement mauvais ou chaotique (CB, CN, LM, NM, CM) acquiert quatre niveaux négatifs dès qu'il ramasse le bouclier. Ces niveaux négatifs ne se traduisent jamais par une perte de niveaux effective, mais rien ne permet de les dissiper tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'artefact (même les sorts tels que *restauration* restent sans effet). Les niveaux négatifs disparaissent dès que le bouclier est abandonné, cède à quelqu'un d'autre, ou même rangé quelque part.

Le diamant plaintif. Cet artefact, qui aurait été attaché à la terre au terme d'un rituel destiné à la torturer, prend la forme d'un diamant non taillé et gros comme le poing. Il émet en permanence un gémissement de douleur. Malgré ce que sa plainte continuelle (et inquiétante) pourrait laisser penser, le diamant n'est pas malfaisant, bien qu'il soit né de la torture. Son possesseur peut faire appel à lui pour modeler la terre et la pierre, comme grâce au sort *façonnage de la pierre*, en affectant à chaque fois un maximum de 150 m³ de matière (3 fois par jour). Le diamant plaintif permet également d'appeler un seigneur élémentaire de la Terre doté du maximum de points de vie et servant fidèlement son maître jusqu'à la mort. Un seul élémentaire peut être convoqué à la fois. Si l'élémentaire est détruit, le possesseur de l'artefact doit attendre un minimum de 24 heures avant de pouvoir en appeler un autre. Les récits associés au diamant plaintif font état de la construction subite de structures en pierre, du creusement de vastes cavernes souterraines, ou encore de la destruction instantanée de châteaux entiers.

L'épée de Kas. Redouté de tous, Kas le vampire était le lieutenant de Vecna. Il utilisa cette puissante arme, créée par son maître, pour trahir ce dernier. Au cours de l'effroyable bataille qui s'ensuivit, il parvint à couper la main gauche de l'archiliche et à lui arracher un œil avant d'être annihilé. Seule son épée survécut, et l'on prétend que, depuis, elle cherche à se venger de Vecna. L'épée de Kas est une épée longue +4 acérée, impic et varpalic, qui accorde à son porteur un bonus d'altération de +10 en Force. Elle est intelligente (Int 15, Sag 13, Cha 14, Ego 34) et d'alignement chaotique mauvais. On peut l'utiliser pour lancer les sorts suivants : *appel de la foudre* (10d6 points de dégâts, jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts), *blasphème et sanctification maléfique* (3 fois par jour chacun), ainsi qu'*exécution* (Jet de Vigueur DD 17 pour effet partiel) 1 fois par semaine.

La masse de Cuthbert. Selon la légende, le dieu connu sous le nom de Saint Cuthbert était autrefois un simple mortel. En ce temps, il utilisait une

arme extrêmement puissante pour châtier les infidèles et les êtres malfaisants qu'il croisait au cours de ses voyages. Cette relique a l'air d'être une masse d'armes lourde toute simple ayant beaucoup servi, mais son aspect quelconque cache de grands pouvoirs. La masse de Cuthbert est dotée d'un bonus d'altération de +5 et fonctionne comme une arme loyale, sainte et de destruction. De plus, son porteur peut lancer lumière brûlante à volonté (au niveau 20), le sort jaillissant de la masse.

L'œil et la main de Vecna. Vecna l'archiliche est peut-être le plus puissant magicien de tous les temps, et sans doute le plus malfaisant. Deyeu dieu, il a laissé derrière lui deux vestiges de son pouvoir, son œil flétri et sa main momifiée.

Pouvoirs de l'œil. Pour pouvoir fonctionner, l'œil de Vecna doit être installé dans une orbite vide (ce qui exige parfois une énucléation préalable), sa laideur est telle que l'individu qu'il défigure perd 2 points de Charisme de façon permanente. Une fois que l'œil a fusionné avec son hôte, il ne peut plus être retiré sans causer la mort de ce dernier. Le porteur de l'œil bénéficie en permanence des pouvoirs *vision dans le noir* et *vision lucide*. Enfin, il peut également lancer les sorts suivants : *domination* et *mauvais œil* (3 fois par jour chacun), mais aussi *destruction* et *sanctification maléfique* (1 fois par jour chacun). Si l'hôte n'est pas déjà d'alignement mauvais, il doit réussir un jet de Volonté par semaine (DD 17) pour ne pas le devenir. Tous les pouvoirs sont lancés au niveau 20, et tous s'accompagnent du même DD (20).

Pouvoirs de la main. Pour pouvoir fonctionner, la main de Vecna doit être placée à l'extrémité d'un bras gauche s'achevant par un moignon (la main de son hôte doit donc avoir été tranchée au préalable). Le personnage qui s'en retrouve doté perd 2 points de Dextérité de façon permanente. Une fois la main attachée, il est impossible de l'ôter sans causer la mort de l'hôte. À partir du moment où elle est fixée au bras d'un être vivant, la main inflige 1d10 points de dégâts de froid d'un seul contact. De plus, son possesseur peut, 3 fois par jour, infliger 1 point de diminution permanente de caractéristique à sa cible. C'est l'hôte qui détermine la caractéristique affectée à chaque attaque, les points absorbés viennent augmenter ses propres caractéristiques d'autant jusqu'au prochain lever de soleil. Enfin, le porteur de la main peut jeter *blasphème* et *ténèbres maudites* (1 fois par jour chacun). Si l'hôte n'est pas déjà d'alignement mauvais, il doit réussir un jet de Volonté (DD 17) par semaine pour ne pas le devenir. Tous les pouvoirs sont lancés au niveau 20, et tous s'accompagnent du même DD (20).

Pouvoirs combinés des deux artefacts. Si un même individu porte à la fois l'œil et la main de Vecna, le DD associé à tous les pouvoirs des deux artefacts passe à 25. Dans le même temps, l'hôte gagne 2 points en Force et en Intelligence, mais perd 2 points en Sagesse. Enfin, il peut lancer *convocation de monstres IX* (1 fois par jour, mais uniquement pour appeler un Extérieur maléfique). Si l'hôte n'est pas d'alignement mauvais, il lui est plus difficile encore de ne pas le devenir en portant les deux artefacts (un jet de Volonté par semaine, DD 23).

Les orbes des dragons. Ces orbes légendaires furent créés il y a une éternité, pour permettre à leurs possesseurs de contrôler des grands reptiles volants lors de la guerre des Dragons. Chacun d'eux contient l'essence d'un dragon d'âge vénérable d'une espèce différente (il existe un total de dix orbes, un par espèce de dragon métallique ou chromanique). Le possesseur de l'un de ces artefacts peut contrôler les dragons associés à l'orbe pour peu que ceux-ci soient distants de moins de 150 mètres. L'effet est similaire à celui du sort *domination universelle*, les dragons ayant droit à un jet de Volonté de DD 25 pour y résister (leur résistance à la magie ne les protège pas contre cette attaque). Chaque orbe confère à son porteur la CA et les bonus aux jets de sauvegarde du dragon qui lui est associé (voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est des caractéristiques des diverses espèces de dragons). Ces valeurs remplacent systématiquement celles du personnage, même si ce dernier bénéficie normalement d'une meilleure CA ou de meilleurs bonus de base aux jets de sauvegarde. À noter que ces valeurs sont fixes et que rien ne permet de les modifier (les caractéristiques de l'aventurier cessent donc d'être prises en compte dans le calcul de sa CA ou de ses bonus aux jets de sauvegarde, de même que ses autres objets magiques). Cet effet secondaire indésirable persiste tant que le personnage ne s'est pas débarrassé de l'orbe. Dans le même temps, le possesseur de l'artefact est immunisé contre le souffle des dragons correspondant à son orbe (l'orbe du dragon rouge immunise donc contre le souffle de tous les dragons rouges, mais pas contre celui des autres dragons). Enfin, le personnage peut, lui aussi, utiliser le souffle du dragon auquel son objet est associé, et ce 3 fois par jour (voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions).

Chaque orbe permet de communiquer visuellement et verbalement avec les possesseurs des autres. Le personnage sait à tout moment s'il y a des dragons à moins de 10 kilomètres à la ronde, sauf pour les dragons de l'espèce correspondant à son orbe (pour lesquels la portée de détection est de 100 kilomètres). À moins d'un kilomètre d'un dragon de la bonne espèce, il peut déterminer son âge, ainsi que l'endroit exact où il se trouve. Le possesseur d'un tel artefact s'attire la haine de tous les dragons pour avoir osé profiter des pouvoirs conférés par l'âme asservie d'un grand reptile. Cette antipathie persiste à vie, même si le personnage perd l'artefact.

Chaque orbe possède également un pouvoir particulier, pouvant être invoqué 1 fois par round et prenant effet au niveau 10 :

- Orbe du dragon blanc : *protection contre les énergies destructives* (froid) (jet de Vigueur DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon bleu : *rapidité* (jet de Vigueur DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon d'airain : *téléportation* (jet de Volonté DD 19 pour annuler).
- Orbe du dragon d'argent : *soins intensifs* (jet de Volonté DD 18 pour demi-dégâts).
- Orbe du dragon d'or : spécial. Le possesseur de cet orbe peut invoquer les pouvoirs de n'importe quel autre orbe (incluant *domination* et le souffle, mais pas la CA, les bonus aux jets de sauvegarde ou l'immunité contre les souffles), chaque pouvoir ne pouvant être utilisé qu'individuellement, et 1 fois par jour seulement. Le personnage peut également tenter de contrôler (grâce à l'équivalent de *domination*) tout autre possesseur d'orbe distant de moins d'un kilomètre (jet de Volonté DD 23 pour annuler).
- Orbe du dragon de bronze : *scrutation* (jet de Volonté DD 18 pour annuler).
- Orbe du dragon de cuivre : *suggestion* (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon noir : *vol* (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- Orbe du dragon rouge : *mur de feu*.
- Orbe du dragon vert : *image accomplie*.

CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES

La création d'objets magiques est un art difficile qui exige des dons, de l'argent, du temps et le sacrifice d'une part de son énergie vitale (sous la forme de PX). Le début de cette section explique le procédé de création dans ses grandes lignes. Il est suivi de plus amples détails spécifiques à la fabrication de chaque catégorie d'objet. (On pourra également consulter la description des dons de création d'objets dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*.)

Les secrets de création des artefacts ont été perdus depuis longtemps.

Conditions. Pour pouvoir créer un objet magique, il faut remplir certaines conditions de dons, de sorts ou autres.

Dons requis. Le créateur doit posséder un ou plusieurs dons, dont au moins un don de création d'objets, et parfois des dons de métamagie ou généraux.

Sorts requis. La création de la plupart des objets requiert un ou plusieurs sorts. Le créateur de l'objet doit préparer les sorts requis au début de chaque journée de travail (ou simplement les connaître dans le cas des ensorceleurs et des bardes). Le sort préparé est dépensé lors du travail sur l'objet (dans le cas des ensorceleurs et des bardes, un emplacement de sort du niveau correspondant à celui du sort est compté comme utilisé). Cependant, le sort n'est pas lancé mais juste consommé, et le personnage n'a pas à fournir les composantes matérielles, les focaliseurs, ou à sacrifier les PX normalement exigés lors de leur incantation normale.

Une condition de sort requis peut aussi être remplie par l'intermédiaire d'un autre lanceur de sorts, d'un pouvoir magique ou d'un objet à fin d'incantation (comme un parchemin) ou à potentiel magique (comme une baguette ou un bâton). Dans ce cas, chaque jour, le créateur doit utiliser son pouvoir magique ou son objet magique (ce qui consume un parchemin et dépense une (ou plusieurs) charge d'une baguette ou d'un bâton) ou l'assistant doit préparer le sort (qui est dépensé comme décrit ci-dessus).

Autres conditions. La création d'un objet donné peut n'être possible qu'aux personnages d'une certaine race ou d'un certain alignement ou encore aux pratiquants de la magie ayant atteint un niveau de lanceur de sorts donné. Cette dernière condition est par exemple requise par les armes, armures et boucliers magiques.

Création commune. Plusieurs personnages peuvent collaborer à la fabrication d'un objet magique. Chacun d'entre eux doit remplir les conditions de dons de création d'objets. Par contre, ils n'ont à remplir les autres conditions (de dons métamagiques ou généraux, de sorts et autres) qu'à eux tous, plutôt

TABLE 7-32 : RÉSUMÉ DES COÛTS DE CRÉATION DES OBJETS MAGIQUES

Catégorie d'objet	Don requis	Prix de base	Coût de création de base	Coût d'objet	Coût de composantes	Prix de vente
Anneau	Création d'anneaux magiques	Spécial, voir Table 7-33	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Non ¹	Prix de base
Arme	Création d'armes et armures magiques	Selon la Table 7-3	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Oui (arme de maître)	Non ¹	Prix de base + coût d'objet
Armure ou bouclier	Création d'armes et armures magiques	Selon la Table 7-11	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Oui (armure ou bouclier de maître)	Non ¹	Prix de base + coût d'objet
Baguette	Création de baguettes magiques	750 x niveau de sort x niveau de lanceur de sort	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (50 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Bâton	Création de bâtons magiques	Voir page 285	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (50 ou 25 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Objet merveilleux	Création d'objets merveilleux	Spécial, voir Table 7-33	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Non ²	Prix de base
Parchemin	Écriture de parchemins	25 x niveau de sort x niveau de lanceur de sort	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (1 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Potion ou huile	Préparation de potions	50 x niveau de sort x niveau de lanceur de sort	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Oui (1 fois)	Prix de base + coût des composantes (1 PX = 5 po)
Sceptre	Création de sceptres magiques	Spécial, voir Table 7-33	Prix de base/2 en po, Prix de base/25 en PX	Non ¹	Non ¹	Prix de base

¹ Aucun en règle générale, mais des exceptions peuvent exister. (Voir Coûts supplémentaires, ci-dessous).

qu'individuellement. Le temps de création n'est pas réduit. L'un d'entre eux doit être désigné comme le créateur pour déterminer le niveau de lanceur de sorts de l'objet (dans le cas d'un objet ayant un niveau variable, c'est-à-dire uniquement les baguettes, les parchemins, les potions et les huiles). Le sacrifice en PX peut être au choix effectué par le créateur seul ou réparti équitablement entre les différents intervenants.

Prix. Les coûts de base de création d'un objet magique (en PX, en or et en temps) dépendent de son prix de base. Celui-ci tient uniquement compte de la magie nécessaire, et pas des coûts complémentaires liés à un objet, à une composante matérielle coûteuse ou à un sacrifice de PX supplémentaire. Dans la plupart des cas, le prix de base d'un objet est égal à son prix de vente, tel qu'il est indiqué sur les diverses tables de ce chapitre.

Coût de base de création. Le coût de base de création d'un objet se monte toujours à la moitié de son prix de base en po pour les matières premières, à 1/25^e de son prix de base en PX pour le sacrifice en points d'expérience et à 1 jour de travail par tranche de 1 000 po du prix de base. (Le temps ne peut descendre en dessous d'une journée par objet. Exception : le temps de préparation des potions et des huiles est toujours égal à un jour, quel que soit leur prix de base.) Le personnage doit dépenser l'or et sacrifier les PX au début du processus de création de l'objet.

Par exemple, une *cape d'elfe* a un prix de base égal à son prix de vente, soit 2 500 po, ce qui signifie que pour en créer une, il faut dépenser 1 250 po en matières premières, sacrifier 100 PX et travailler 3 jours.

Coûts supplémentaires. Les coûts supplémentaires doivent être acquittés en plus des coûts de base de création. Ils peuvent être dus à un objet ou aux composantes d'un sort.

Coût d'objet. Dans la plupart des cas, le coût de l'objet à rendre magique est compris dans le coût de base des matières premières. Ce n'est cependant pas le cas quand l'objet a une valeur propre, en tant que gemme ou objet d'art par exemple, ou encore en tant qu'arme, armure ou bouclier de maître. (Les autres objets magiques n'ont pas besoin d'être de maître ou de qualité supérieure.)

Coût de composante. Si les effets d'un objet magique dupliquent exactement un sort (c'est le cas de tous les baguettes, bâtons, parchemins, potions et huiles), et que ce sort exige une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice de PX, le créateur doit les acquitter lors de la création de l'objet. Dans le cas d'un objet à charges, les coûts sont multipliés par le nombre de charges (par exemple x1 pour un parchemin ou x50 pour une baguette). (Pour les bâtons, ce coût est divisé par le nombre de charges dépensées pour activer le sort.) Dans le cas d'un objet illimité, les coûts sont multipliés par 50 si le sort n'est utilisable qu'un certain nombre de fois par jour, ou par 100 dans les autres cas. Par exemple, un personnage créant un *parchemin de vision mystique* doit, en plus des

coûts de base de création de 1 137 po, 5 pa et 91 PX, acheter pour 250 po d'encens et sacrifier 100 PX supplémentaires, comme s'il lançait le sort.

Ces coûts ne concernent que les sorts qui sont effectivement lancés par l'objet, ce qui n'est généralement pas le cas des sorts requis comme condition pour la création de l'objet. Par exemple, la création d'*onguent des roches* se fait sans coût de composante, car bien que la création nécessite le sort *peau de pierre*, l'objet lui-même ne le lance pas.

Coût total de création. Le coût total de création d'un objet est simplement la somme de ses coûts de base et de ses coûts supplémentaires. La description des objets requérant des coûts supplémentaires comprend le coût total du processus de fabrication. Vous n'avez pas besoin de le calculer, cela a déjà été fait.

Prix de vente final. Le prix de vente final d'un objet est égal à son prix de base plus un éventuel coût d'objet, plus un éventuel coût de composante en po, plus 5 fois un éventuel coût de composante en PX. Par exemple, un *parchemin de vision mystique* coûte à l'achar 3 050 po, soit 2 275 po de base, plus 250 po de composante matérielle et 100 x 5 po de composante en PX.

Sorts de niveau 0. Dans tous les calculs sur le prix des objets magiques, le niveau d'un sort de niveau 0 est compris comme étant de 0,5 (une *potion de soins supérieurs* ne coûte pas 0 po !).

Niveau de lanceur de sort. Le niveau de lanceur de sorts de la plupart des objets magiques est fixé dans leur description. Mais dans le cas des baguettes, des parchemins, des potions et des huiles, le personnage peut les créer avec n'importe quel niveau de lanceur de sorts compris entre le sien propre et le niveau minimal qui lui est nécessaire pour lancer le sort en question. Par exemple, un magicien de niveau 15 peut créer une *baguette de boule de feu* d'un niveau de lanceur de sorts compris entre 15 (son niveau) et 5 (le niveau minimal pour qu'un magicien lance un sort du 3^e niveau). Dans ce cas, toutes les variables (portée, dégâts et ainsi de suite) des boules de feu lancées par la baguette seront déterminées selon le niveau de lanceur de sorts de l'objet, sans tenir compte du niveau de son créateur.

Comme toutes les classes ne disposent pas des différents sorts au même niveau, le prix d'un objet de ces catégories peut varier selon leur créateur. Par exemple, *immobilisation de personne* est un sort du 2^e niveau pour un prêtre (qui le lance dès le niveau 3 de lanceur de sorts) et de 3^e niveau pour un magicien ou un ensorceleur (qui le lancent respectivement aux niveaux 5 et 6 de lanceur de sorts). Cela signifie qu'une *baguette d'immobilisation de personne* a un prix de base de 4 500 po pour les prêtres, de 11 250 po pour les magiciens et de 13 500 po pour les ensorceleurs.

Dons de métamagie. Les baguettes, bâtons, parchemins, potions et huiles peuvent aussi contenir des sorts modifiés par des dons de métamagie, mais c'est

alors leur niveau de sort effectif qui est pris en compte plutôt que leur niveau réel (que ce soit pour calculer le prix de l'objet ou la possibilité de le placer dans une baguette, une porion ou une huile). De plus, le niveau de lanceur de sorts de l'objet doit alors être suffisant pour lancer le sort à son nouveau niveau. Par exemple, une baguette peut contenir un sort à effet étendu (affecté par Extension d'effet), mais son niveau effectif est alors augmenté de 2. (Voir le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs* pour plus de précisions quant au coût de fabrication des objets magiques et les dons de métamagie).

Conditions de travail. Le créateur de l'objet a besoin de travailler dans un lieu calme, confortable et bien éclairé. Tout endroit où l'on peut préparer ses sorts (voir Préparation des sorts de magicien, page 177 du *Manuel des Joueurs*) permet également de fabriquer un objet magique.

On considère que le personnage travaille à la création de l'objet pendant 8 heures par jour. Il lui est impossible de gagner du temps en faisant davantage d'heures. Néanmoins, les jours de travail n'ont pas besoin d'être consécutifs et le créateur peut faire ce qu'il désire pendant les 16 autres heures de la journée. Un personnage faisant une pause dans son travail, par exemple pour partir à l'aventure, doit garder le compte des journées déjà effectuées sur cet objet.

Un personnage ne peut travailler que sur un seul objet magique dans une journée donnée. Cependant, il peut avoir plusieurs projets en cours et alterner sa progression de l'un à l'autre selon les jours. Il peut par exemple interrompre son travail sur un anneau de trois souhaits pour préparer une simple potion.

CRÉATION D'ANNEAUX MAGIQUES

Pour fabriquer un anneau magique, un personnage doit avoir accès à une source de chaleur. Il lui faut également certains matériaux, dont celui qui servira à créer l'anneau. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création.

Conditions. Le créateur d'un anneau doit posséder le don Création d'anneaux magiques. La création de chaque anneau s'accompagne de conditions supplémentaires, voir les pages 216–219 pour plus de précisions.

Prix. Le prix de base d'un anneau magique est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total.

Il n'existe pas de formule unique permettant de calculer le prix des anneaux. Référez-vous à la section Estimation du prix des objets magiques et prenez exemple sur les anneaux présentés dans ce chapitre.

CRÉATION D'ARMES MAGIQUES

Pour pouvoir fabriquer une arme magique, un personnage a besoin d'une source de chaleur et des outils nécessaires au travail du métal, du bois ou du cuir, selon le matériau employé. Il doit également avoir accès aux divers matériaux de fabrication, dont l'arme elle-même ou les pièces qui permettront de la constituer. Le coût des matériaux secondaires est inclus dans le coût de création.

C'est au moment de la fabrication que le personnage décide si l'arme émettra de la lumière ou non. Ce choix n'affecte pas le prix ni le temps de création, mais une fois l'arme achevée, il devient irrévocable.

La création d'armes doubles magiques est considérée comme une création de deux armes magiques distinctes pour ce qui est du coût (en po et en PX), du temps passé et des propriétés de l'arme. Par exemple, un fléau double peut avoir une tête +1 de feu et une tête +3 de destruction.

Conditions. Le créateur d'une arme doit posséder le don Création d'armes et armures magiques. De plus, le personnage doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins égal à 3 fois le bonus d'altération de l'arme (le bonus virtuel d'une propriété spéciale n'est pas pris en compte pour ce calcul). Chaque propriété spéciale impose d'autres conditions, qui s'ajoutent aux précédentes, voir les pages 219–227 pour plus de précisions.

Prix. Le prix de base d'une arme magique dépend de son bonus d'altération et de ses propriétés spéciales, selon la Table 7–3. Le prix de vente final est égal au prix de base plus le prix de l'arme de maître.

Coût d'objet. On ne peut rendre magique qu'une arme de maître, et son prix vient s'ajouter au coût de création. Par exemple, une épée longue +2 a un prix de base de 8 000 po et un coût d'objet de 315 po. Il faut 4 315 po, 320 PX et 8 jours pour la créer.

CRÉATION D'ARMURES ET DE BOUCLIERS MAGIQUES

Pour pouvoir fabriquer une armure ou un bouclier magique, un personnage a besoin d'une source de chaleur et des outils nécessaires au travail du métal, du

bois ou du cuir, selon le matériau employé. Il doit également avoir accès aux divers matériaux de fabrication, dont l'armure ou le bouclier lui-même ou les pièces qui permettront de le constituer. Le coût des matériaux secondaires est inclus dans le coût de création.

Conditions. Le créateur d'une armure ou d'un bouclier doit posséder le don Création d'armes et armures magiques. De plus, le personnage doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins égal à 3 fois le bonus d'altération de l'armure ou du bouclier (le bonus virtuel d'une propriété spéciale n'est pas pris en compte pour ce calcul). Chaque propriété spéciale impose d'autres conditions, qui s'ajoutent aux précédentes, voir les pages 227–232 pour plus de précisions.

Prix. Le prix de base d'une armure ou d'un bouclier magique dépend de son bonus d'altération et de ses propriétés spéciales, selon la Table 7–11. Le prix de vente final est égal au prix de base plus le prix de l'armure ou du bouclier de maître.

Coût d'objet. On ne peut rendre magique qu'une armure ou un bouclier de maître, et son prix vient s'ajouter au coût de création. Par exemple, une cotte de mailles +1 a un prix de base de 1 000 po et un coût d'objet de 300 po. Il faut 800 po, 40 po et une journée pour la créer.

CRÉATION DE BAGUETTES MAGIQUES

Le personnage a besoin de quelques matériaux, dont celui dans lequel la baguette sera taillée. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création. Une baguette nouvellement créée renferme toujours le maximum de charges (50).

Conditions. Le créateur d'une baguette doit posséder le don Création de baguettes magiques et son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui qu'il souhaite donner à la baguette. Le sort que va contenir la baguette est évidemment requis.

Prix. Les tables suivantes indiquent le prix de base et le coût de base de création d'une baguette préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

De façon générale, le prix de base d'une baguette est égal au niveau de sort x le niveau de lanceur de sorts x 750 po.

Coût de composante. Le créateur d'une baguette doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer 50 fois le sort que l'objet va contenir. Par exemple, une baguette de charme-montre et une baguette de peau de pierre ont toutes deux un prix de base de 21 000 po, mais chaque peau de pierre nécessite 250 po de poudre de diamant. La première exige donc 10 500 po de matières premières et la seconde 50 x 250 po de plus (soit 23 000 po en tout). Pour toutes les deux il faut sacrifier 840 PX et travailler 21 jours.

PRIX DE BASE DES BAGUETTES

Niveau du sort	Dru, Mag, Pré	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	375 po	375 po	375 po	—
1	750 po	750 po	1 500 po	1 500 po
2	4 500 po	6 000 po	6 000 po	6 000 po
3	11 250 po	13 500 po	15 750 po	11 250 po
4	21 000 po	24 000 po	30 000 po	21 000 po

COÛT DE BASE DE CRÉATION DES BAGUETTES

Niveau du sort	Dru, Mag, Pré	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	187 po, 5 pa +15 PX	187 po, 5 pa +15 PX	187 po, 5 pa +15 PX	—
1	375 po +30 PX	375 po +30 PX	750 po +60 PX	750 po +60 PX
2	2 250 po +180 PX	3 000 po +240 PX	3 000 po +240 PX	3 000 po +240 PX
3	5 625 po +450 PX	6 750 po +540 PX	7 875 po +630 PX	5 625 po +450 PX
4	10 500 po +840 PX	12 000 po +960 PX	15 000 po +1 200 PX	10 500 po +840 PX

CRÉATION DE BÂTONS MAGIQUES

Le personnage a besoin de divers matériaux, dont celui (ou ceux) qui lui permettront de fabriquer le bâton proprement dit. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création. Un bâton nouvellement créé renferme toujours le maximum de charges (50).

Le niveau de lanceur de sorts de toutes les fonctions d'un bâton doit être identique, et il ne doit pas être inférieur à 8 même si tous les sorts qu'il contient sont de bas niveau.

Conditions. Le créateur d'un bâton doit posséder le don Création de bâtons magiques. Les sorts que le bâton va contenir sont évidemment requis. La création de certains bâtons s'accompagne de conditions supplémentaires, voir les pages 233-235 pour plus de précisions.

Prix. Le prix de base d'un bâton magique est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total.

De façon générale, le prix de base d'un bâton magique est égal à la formule suivante : (375 po x niveau du plus puissant sort x niveau de lanceur de sorts) + 75% de la valeur de la propriété suivante en termes de puissance (soit 282,5 po x niveau de sort x niveau de lanceur de sorts) + 50% de la valeur de toutes les propriétés restantes (soit, pour chacune, 187,5 po x niveau de sort x niveau de lanceur de sorts). Il est possible de placer un sort dans le bâton à la moitié du coût normal mais, dans ce cas, chaque activation du sort coûte 2 charges au lieu d'une.

Coût de composante. Le créateur d'un bâton doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer 50 fois (pour un sort coûtant une charge) ou 25 fois (pour un sort coûtant deux charges) chaque sort que l'objet va contenir.

CRÉATION D'OBJETS MERVEILLEUX

Pour créer un objet merveilleux, un personnage a souvent besoin d'outils permettant de travailler les matériaux entrant dans la composition de l'objet. Il doit également avoir accès à ces matériaux, lesquels sont inclus dans le coût de fabrication.

Conditions. Le créateur d'un objet merveilleux doit posséder le don Création d'objets merveilleux. La création de chaque objet merveilleux s'accompagne de conditions supplémentaires, voir les pages 235 et suivantes pour plus de précisions.

Prix. Le prix de base d'un objet merveilleux est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total.

Il n'existe pas de formule unique permettant de calculer le prix des objets merveilleux. Référez-vous à la section Estimation du prix des objets magiques et prenez exemple sur les objets présentés dans ce chapitre.

CRÉATION DE PARCHEMINS MAGIQUES

Le personnage a besoin de tout un matériel d'écriture, dont le prix est inclus dans le coût de création du parchemin. Tous les ustensiles et ingrédients doivent être neufs et ne jamais avoir servi. Le personnage doit acquitter le coût total à chaque fois qu'il écrit un parchemin, même s'il a déjà créé le même parchemin à de nombreuses reprises.

Conditions. Le créateur d'un parchemin doit posséder le don Écriture de parchemins et son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui qu'il souhaite donner au parchemin. Le sort à écrire sur le parchemin est évidemment requis.

Prix. Les tables suivantes indiquent le prix de base et le coût de base d'écriture d'un parchemin écrit au niveau de lanceur de sorts minimal.

De façon générale, le prix de base d'un parchemin est égal au niveau de sort x le niveau de lanceur de sorts x 25 po.

Coût de composante. Le créateur d'un parchemin doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer le sort qui y sera écrit.

CRÉATION DE POTIONS OU D'HUILES MAGIQUES

Le personnage a besoin d'une surface plane sur laquelle travailler, de plusieurs récipients dans lesquels mélanger divers liquides, et d'une source de chaleur pour chauffer ses mixtures. Il lui faut également de nombreux ingrédients, dont le coût est inclus dans celui qui est indiqué pour la préparation de chaque potion ou huile. Tous les ingrédients utilisés pour concocter une potion doivent être neufs et ne jamais avoir servi. Le coût de chaque potion reste le même quelle que soit la quantité préparée (un magicien élaborant dix doses d'une même potion ne réalisera donc pas la moindre économie).

La personne buvant une potion est considérée à la fois comme le lanceur et la cible de l'effet du sort. Il est donc impossible de créer une potion de protection d'autrui ou d'un sort similaire. Les sorts dont la portée est personnelle ne peuvent pas non plus être utilisés par l'intermédiaire d'une potion. Il n'y a donc pas de potion de bouclier. Seuls les sorts dont la cible est un objet peuvent être placés dans des huiles.

PRIX DE BASE DES PARCHEMINS

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	12 po, 5 pa	12 po, 5 pa	12 po, 5 pa	—
1	25 po	25 po	50 po	50 po
2	150 po	200 po	200 po	200 po
3	375 po	450 po	525 po	375 po
4	700 po	800 po	1 000 po	700 po
5	1 125 po	1 250 po	1 625 po	—
6	1 650 po	1 800 po	2 400 po	—
7	2 275 po	2 450 po	—	—
8	3 000 po	3 200 po	—	—
9	3 825 po	4 050 po	—	—

COÛT DE BASE DE CRÉATION DES PARCHEMINS

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	6 po, 2 pa, 5 pc +1 PX	—
1	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	25 po +2 PX	25 po +2 PX
2	75 po +6 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX	100 po +8 PX
3	187 po, 5 pa +15 PX	225 po +18 PX	262 po, 5 pa +21 PX	187 po, 5 pa +15 PX
4	350 po +28 PX	400 po +32 PX	500 po +40 PX	350 po +28 PX
5	562 po, 5 pa +45 PX	625 po +50 PX	812 po, 5 pa +65 PX	—
6	825 po +66 PX	900 po +72 PX	1 200 po +96 PX	—
7	1 137 po, 5 pa +91 PX	1 225 po +98 PX	—	—
8	1 500 po +120 PX	1 600 po +128 PX	—	—
9	1 912 po, 5 pa +153 PX	2 025 po +162 PX	—	—

PRIX DE BASE DES POTIONS ET DES HUILES

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	25 po	25 po	25 po	—
1	50 po	50 po	100 po	100 po
2	300 po	400 po	400 po	400 po
3	750 po	900 po	1 050 po	750 po

COÛT DE BASE DE CRÉATION DES POTIONS ET DES HUILES

Niveau du sort	Dru, Mag, Prê	Ens	Bard	Pal, Rôd
0	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	12 po, 5 pa +1 PX	—
1	25 po +2 PX	25 po +2 PX	50 po +4 PX	50 po +4 PX
2	150 po +12 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX	200 po +16 PX
3	375 po +30 PX	450 po +36 PX	525 po +42 PX	375 po +30 PX

Conditions. Le créateur d'une potion ou d'une huile doit posséder le don Préparation de potions et son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui qu'il souhaite donner à la potion ou à l'huile. Le sort à préparer dans la potion ou l'huile est évidemment requis.

Prix. Les tables suivantes indiquent le prix de base et le coût de base de préparation d'une potion ou d'une huile préparée au niveau de lanceur de sorts minimal.

De façon générale, le prix de base d'une potion ou d'une huile est égal au niveau de sort x le niveau de lanceur de sorts x 50 po.

Coût de composante. Le préparateur d'une potion ou d'une huile doit fournir assez de composantes matérielles et sacrifier assez de PX pour lancer le sort qui y sera écrit.

Temps de création. La préparation d'une potion ou d'une huile prend toujours une journée, quel que soit son prix de base.

CRÉATION DE SCEPTRES MAGIQUES

Le personnage a besoin de divers matériaux, dont celui (ou ceux) qui lui permettront de fabriquer le sceptre proprement dit. Le coût de ces matériaux est inclus dans le coût de création.

Conditions. Le créateur d'un sceptre doit posséder le don Création de sceptres magiques. La création de chaque sceptre s'accompagne de conditions supplémentaires, voir les pages 264-268 pour plus de précisions.

Prix. Le prix de base d'un sceptre magique est généralement égal à son prix de vente, qui est indiqué dans sa description. Lorsque ce n'est pas le cas, la description comprend également le détail du coût de création total.

Il n'existe pas de formule unique permettant de calculer le prix des sceptres. Référez-vous à la section Estimation du prix des objets magiques et prenez exemple sur les sceptres présentés dans ce chapitre.

CRÉATION D'OBJETS INTELLIGENTS

La fabrication d'un objet intelligent nécessite un niveau de lanceur de sorts au moins égal à 15. Le temps et le coût de création correspondent à celui du type d'objet choisi, en prenant en compte les modificateurs au prix de base indiqués sur la Table 7-30 et sur les tables de pouvoirs mineurs, majeurs et dédiés. L'alignement de l'objet est le même que celui du personnage.

AJOUT DE NOUVELLES PROPRIÉTÉS

On peut ajouter autant de propriétés qu'on le souhaite à un objet magique, sans aucune limite. Dans ce cas, le coût de création est calculé en faisant la différence entre les pouvoirs que l'on souhaite obtenir et ceux que l'objet possède déjà. Ainsi, une *épée longue* +1 peut être transformée en *épée longue* +2 *vorpal*. Le personnage désirant le faire devra déboursier le coût de création normal d'une *épée longue* +2 *vorpal* moins le coût de fabrication d'une *épée longue* +1.

Si l'on souhaite ajouter une fonction à un l'objet occupant un emplacement sur le corps de son porteur (voir Emplacements des objets magiques sur le corps, page 214), son prix de base est doublé. Par exemple, si un aventurier désire ajouter le pouvoir d'invisibilité à son anneau de protection +2, il lui en coûtera autant que s'il voulait créer deux anneaux d'invisibilité.

ESTIMATION DU PRIX DES OBJETS MAGIQUES

De nombreux facteurs doivent être pris en compte pour calculer le prix des objets magiques de votre invention. Le moyen le plus simple consiste à trouver un objet similaire dans ce chapitre et à vous baser sur son prix, mais ce n'est pas toujours simple ou possible.

Prix de chaque effet. Les objets magiques peuvent avoir deux types d'effets : soit conférer un bonus au porteur, soit reproduire les effets d'un sort. Le prix de base d'un effet du premier type dépend de la nature du bonus (altération, chance, etc.) et de sa destination (jets d'attaque, CA, etc.). Le prix de base d'un effet similaire à un sort dépend du niveau du sort, du niveau de lanceur de sorts de l'objet, mais aussi de la méthode d'activation (fin d'incantation, usage, etc.). (Attention, dans le cas où l'effet d'un sort est d'attribuer un bonus, comme *force de taureau*, le coût de l'effet doit être calculé selon la première méthode, et pas la seconde.) Effectuez votre calcul en vous référant à la Table 7-33.

Objets à effets multiples. Pour calculer le prix de base total d'un objet ayant plusieurs effets, il faut d'abord calculer le prix de base individuel de chaque effet. La formule dépend ensuite de la nature de l'objet et de l'homogénéité des pouvoirs.

Objets occupant un emplacement sur le corps de leur porteur. Le prix de base total est égal au prix de l'effet le plus élevé, plus deux fois le prix des autres effets.

Par exemple, un *ceinturon de force de géant* +4 et de *Dextérité* +4 est préférable à un *ceinturon de force de géant* et une *paire de gants de Dextérité*, car il libère les mains pour d'autres gants magiques. Le prix de base de chaque effet est de 16 000 po, mais le prix de base total de cet objet est de 48 000 po.

Objets n'occupant pas d'emplacement sur le corps de leur utilisateur. Si les effets ne sont pas similaires, le prix de base total est simplement la somme du prix des différents effets. Si les effets sont homogènes, le prix de base total est égal au prix de l'effet le plus coûteux, plus 75% du prix de deuxième effet en terme de coût, plus 50% du prix des autres pouvoirs. (Cela correspond au mode de calcul des bâtons.)

Spécial. Plusieurs critères peuvent modifier le prix de base de l'effet, dans un sens ou dans l'autre. Par exemple, si l'objet ne peut être utilisé qu'une fois par jour, son prix est divisé par 5, mais, s'il n'occupe pas d'emplacement sur le corps de son utilisateur, son prix est doublé. Là encore, suivez les indications de la Table 7-33.

Coûts supplémentaires. La création de l'objet magique peut exiger des coûts supplémentaires, voir page 283 ■ la Table 7-33.

LES COULISSES DE D&D : AFFINITÉS DES EMBLEMENTS SUR LE CORPS

Un personnage possédant déjà des *bottes ailées* souhaite bénéficier de l'effet de *rapidité* conféré par des *bottes de rapidité*. Le joueur vous demande s'il ne peut pas plutôt faire un *couvre-chef de rapidité*. Que répondre ?

Cette question se pose régulièrement car certains emplacements sur le corps (voir Emplacements des objets magiques sur le corps, page 214) peuvent accepter plus d'objets magiques que d'autres, surtout à bas niveau. Ainsi, la plupart des aventuriers acquièrent rapidement une cape magique, même si ce n'est qu'une *cape de résistance* +1, mais les gilets magiques sont relativement rares et la plupart des robes magiques sont hors de prix pour des personnages de bas niveau. Il est naturel de vouloir « remplir » ces vides avec des objets dès que les emplacements plus courants sont utilisés.

Certains objets magiques semblent improbables si on les place à des endroits inadaptes. On imagine plus facilement une *ceinture de force de géant* que des *lunettes de force de géant*. D'autres changements ne posent pas de problèmes : ainsi, une *cape de mimétisme* semble aussi logique qu'une *robe de mimétisme*.

Chaque emplacement sur le corps a une affinité pour certains types de magie, non pas une école, mais une description très générale de la nature ou de la fonction des effets qu'on peut y placer. Ces affinités sont sciemment larges et abstraites, car aucune règle stricte ne pourrait s'appliquer à la grande variété des objets merveilleux.

Vous pouvez utiliser la liste suivante d'affinités pour décider si vous refusez ou acceptez de déplacer les effets d'un objet sur un autre emplacement. De même, lorsque vous concevez vos propres objets magiques, ces affinités vous guident sur la forme à leur donner.

Certains objets occupant le même emplacement ont des affinités différentes. Ainsi les gantelets expriment la destruction, tandis que les gants inspirent plutôt la précision.

Emplacement sur le corps	Affinité
Bandeau, casque	Amélioration de l'esprit, attaques à distance
Couvre-chef	Interaction sociale
Phylactère	Moral, alignement
Lentilles, lunettes	Vue
Cape, manteau, écharpe	Transformation, protection
Amulette, broche, médaillon, collier, charme, scarabée	Protection, discernement
Robe	Effets multiples
Chemise	Amélioration du corps
Gilet, chasuble	Amélioration des aptitudes de classe
Bracelets	Combat, alliés
Gants	Précision
Gantelets	Puissance destructive
Ceinture	Amélioration du corps
Bottes	Déplacement

Les objets merveilleux qui ne respectent pas l'affinité de leur emplacement sur le corps du porteur voient leur prix de base augmenter de 50%. C'est ce qui explique la différence de prix entre un *casque de téléportation* et des *bottes de téléportation*. Tout cela étant dit, nous vous conseillons de refuser des *lunettes de force de géant* à tout prix, à moins que vous vouliez donner un aspect farfelu à votre campagne.

TABLE 7-33 : ESTIMATION DU PRIX DES OBJETS MAGIQUES

Effet	Prix de base	Exemple
Bonus à l'armure naturelle (altération)	Bonus au carré x 2 000 po	Amulette d'armure naturelle +1
Bonus à la CA (parade)	Bonus au carré x 2 000 po	Anneau de protection +3
Bonus à la CA (autre ¹)	Bonus au carré x 2 500 po	Pierre ioun (prisme rose laiteux)
Bonus à une armure (altération)	Bonus au carré x 1 000 po	Cotte de mailles +1
Bonus à une arme (altération)	Bonus au carré x 2 000 po	Épée longue +1
Bonus à une caractéristique (altération)	Bonus au carré x 1 000 po	Gants de Dextérité +2
Bonus à une compétence (aptitude)	Bonus au carré x 100 po	Cape d'elfe
Bonus aux sauvegardes (résistance)	Bonus au carré x 1 000 po	Cape de résistance +5
Bonus aux sauvegardes (autre ¹)	Bonus au carré x 2 000 po	Pierre porte-bonheur
Résistance à la magie	10 000 po par point au-dessus de MR 12 (MR 13 minimum)	Écharpe de résistance à la magie
Sort en bonus	Niveau de sort au carré x 1 000 po	Perle de thaumaturgie
Effet de type sort	Prix de base	Exemple
Usage unique, fin d'incantation	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 25 po	Parchemin de rapidité
Usage unique, usage	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 50 po	Potion de soins légers
50 charges, potentiel magique	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 750 po	Baguette de boule de feu
Illimité, mot de commande	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 1 800 po	Cape de prestidigitateur
Illimité, usage ou continu	Niveau du sort x niveau du lanceur de sorts x 2 000 po ²	Lanterne révélatrice
Spécial	Ajustement au prix de base	Exemple
Changer illimité en 1 à 4 charges par jour	Multiplier par 0,2 (1 charge), 0,4 (2), 0,6 (3) ou 0,8 (4)	Bottes de téléportation
Changer illimité en 50 charges	Multiplier par 0,5	Anneau du béliér
Emplacement inhabituel ³	Multiplier par 1,5	Casque de téléportation
N'occupe pas d'emplacement ⁴	Multiplier par 2	Pierre ioun
Requiert une compétence	Multiplier par 0,9	Harpe de suggestion
Requiert une race ou une classe	Multiplier par 0,7	Épée de justice
Objet ou composante	Coût supplémentaire	Exemple
Arme, armure ou bouclier	Ajouter le coût d'un objet de maître	Arc long composite +1
Sort à composantes coûteuses	Ajouter le prix des composantes pour chaque charge ⁵	Baguette de peau de pierre
Sort exigeant des PX	Ajouter 5 po par PX et par charge ⁵	Anneau de triple souhait

Niveau du sort : un sort du niveau 0 vaut deux fois moins qu'un sort du 1er niveau pour ce qui est de déterminer le prix de l'objet.

¹ Comme un bonus de chance, d'intuition, de sainteté ou de maléfaisance.

² Le prix d'un effet continu dépend de la durée du sort. Si elle est exprimée en rounds, le prix est multiplié par 4. Si elle est de 1 minute/niveau, il est multiplié par 2. Si elle est de 10 minutes/niveau, il est multiplié par 1,5. Si elle est de 24 heures ou plus, il est divisé par deux.

³ Voir Affinités des emplacements sur le corps, page 286.

⁴ Voir Emplacements des objets magiques sur le corps, page 214.

⁵ Si l'objet est à usage continu ou illimité, déterminez son prix comme s'il avait 100 charges. Si son utilisation obéit à une limite quotidienne, considérez qu'il a 50 charges.

Coût de création. Le coût de création d'un objet est de la moitié de son prix de base en po (plus éventuellement le coût d'objet ou le coût de composante en po), plus 1/25^e de son prix de base en PX (plus éventuellement le coût des composantes de PX) et à 1 jour de travail par tranche de 1 000 po du prix de base.

Prix de vente final. Le prix de vente final d'un objet est égal à son prix de base plus un éventuel coût d'objet, plus un éventuel coût de composante en po, plus 5 fois un éventuel coût de composante en PX.

La patte du MD. Vous remarquerez sans doute que tous les objets présentés dans ce chapitre n'obéissent pas parfaitement à ces règles. En effet, les formules énoncées plus haut ne suffisent pas pour évaluer les mérites respectifs de deux objets aussi différents qu'un anneau de résistance au feu et une paire de bottes de rapidité, par exemple. Tous les objets magiques de ce chapitre ont été estimés en fonction de leur valeur réelle en jeu.

Les formules ne constituent qu'un point de départ, un guide plus qu'une règle. Baguettes, parchemins, potions et huiles suivent exactement les règles

indiquées. Les bâtons les suivent presque systématiquement. Mais pour les autres types d'objets, il est préférable de procéder au cas par cas. Sachez faire preuve de bon sens, en vous appuyant sur les nombreux exemples d'objets détaillés dans ce chapitre.

En aucun cas vous ne devez accepter tel quel un objet magique proposé par un joueur sans l'examiner attentivement, et cela même s'il a utilisé les formules précédentes. Une épée bénéficiant d'un effet continu de coup au but, une cape conférant des effets permanents d'invisibilité suprême, ou une ceinture pouvant lancer guérison suprême sur commande restent inacceptables, même si on peut calculer leur coût théorique à l'aide de ces règles.

MATÉRIAUX SPÉCIAUX

Hormis les objets magiques créés à l'aide de sorts, il existe des substances naturelles ayant des propriétés spéciales en propre. Bien que quelques-uns d'entre eux soient présentés ci-dessous, vous pouvez tout à fait en ajouter d'autres à votre campagne.

LES COULISSES DE D&D : POURQUOI DES MATÉRIAUX SPÉCIAUX ?

Les matériaux décrits dans cette section ont des effets précis en jeu. Certaines créatures, comme les fées, bénéficient d'une réduction des dégâts en rapport avec leur nature ou leur concept. Elles peuvent être résistantes à presque toutes les armes sauf si elles remplissent certaines conditions, comme être d'alignement mauvais ou contondante. Elles peuvent aussi être vulnérables aux armes faites dans un matériau particulier. Par exemple, les fées sont sensibles aux armes en fer froid, et les armes les plus adaptées pour combattre les golems sont celles en adamantium.

Les personnages peuvent porter des armes de différents types, selon le style de la campagne et les adversaires qu'ils rencontrent le plus fréquemment. Ils peuvent aussi utiliser du lustrargent (voir page 249), qui fait temporairement de toute arme une arme en argent. (Son coût a été choisi de telle façon qu'il ne fasse pas d'ombre aux véritables armes en argent.) Vous noterez également qu'il n'existe pas d'équivalent pour le fer froid. C'est voulu. Le trait principal du fer froid est sa résistance à la magie. Il est donc logique qu'on ne puisse pas le générer ou l'émuler par magie.

De façon générale, un objet (une arme, une armure ou un bouclier) fabriqué à partir de plusieurs matériaux spéciaux obtient uniquement le bénéfice de celui qui est majoritaire. Par exemple, un harnois en adamantium et en mithral pourra soit conférer une réduction des dégâts, soit être plus léger, mais pas les deux. Cependant, il est possible de fabriquer chaque tête d'une arme double dans une matière différente. Par exemple, un fléau double pourrait avoir un tête en argent alchimique (contre les lycanthropes) et une autre en fer froid (contre les fées).

Adamantium. Ce métal d'une dureté exceptionnelle se trouve dans le cœur des météorites et dans quelques rares gisements cantonnés aux zones où la magie est omniprésente. Les armes en adamantium ont la faculté d'ignorer jusqu'à 20 points de solidité lorsqu'elles sont utilisées pour détruire l'arme d'un adversaire ou pour briser un objet. Les armures en adamantium confèrent à leur porteur une réduction des dégâts dont la valeur dépend du type d'armure : 1/- pour les armures légères, 2/- pour les armures intermédiaires et 3/- pour les armures lourdes. Les boucliers en adamantium n'ont aucun avantage particulier.

L'adamantium est une matière si coûteuse que les armes, armures et boucliers en adamantium sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous. Les armes et munitions en adamantium bénéficient donc d'un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque, tandis que les armures et boucliers en adamantium ont un malus d'armure aux tests réduit de 1 point par rapport à une armure ou un bouclier ordinaire du même type.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en adamantium. Seuls les armes, armures et boucliers métalliques peuvent être fabriqués en adamantium. Par exemple, on peut faire des flèches en adamantium, mais pas des bâtons.

Les armes, armures et boucliers en adamantium ont un tiers de points de résistance en plus. Par exemple, une hache d'armes en adamantium possède 13 pr, au lieu de 10 pr pour une hache d'armes en acier. L'adamantium a 40 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 20.

Type d'objet en adamantium	Modificateur au prix de vente
Munitions	+60 po (pièce)
Arme (ou bouclier)	+3 000 po
Armure légère	+5 000 po
Armure intermédiaire	+10 000 po
Armure lourde	+15 000 po

Argent alchimique. Un procédé complexe mêlant l'alchimie et la métallurgie permet de faire pénétrer de l'argent dans une arme en acier, afin de la rendre plus efficace contre les lycanthropes. Cependant, l'arme subit alors un malus de -1 sur les jets de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégâts). Le procédé alchimique n'est possible que sur les objets métalliques. Il ne fonctionne pas sur les métaux spéciaux, comme l'adamantium, le fer froid ou le mithral.

L'argent alchimique a 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 8.

Type d'objet en argent alchimique	Modificateur au prix de vente
Munitions	+2 po
Arme légère	+20 po
Arme à une main (ou une tête d'une arme double)	+90 po
Arme à deux mains (ou deux têtes d'une arme double)	+180 po

Ébénite. Ce bois noir d'une grande rareté est aussi dur que le bois normal, mais bien plus léger. Tout objet en ébénite pèse deux fois moins lourd qu'un objet en bois du même type. Les boucliers en ébénite ont un malus d'armure aux tests réduit de 2 points par rapport aux boucliers ordinaires (ce qui inclut la réduction en tant que bouclier de maître). Les armes (et éventuellement les armures) en ébénite n'ont aucun avantage particulier.

Les objets en ébénite sont toujours des objets de maître ou de qualité supérieure. Le prix de vente d'un objet en ébénite est égal à celui d'un objet de maître ou de qualité supérieure, plus 10 po par tranche de 500 grammes du poids d'un objet ordinaire (avant la réduction due à l'ébénite). Par exemple, les prix des boucliers en ébénite sont les suivants : targe 215 po, rondache 203 po, écu 257 po, pavois 405 po.

Seuls les objets majoritairement en bois (arc, flèche, lance, etc.) peuvent bénéficier des avantages de l'ébénite. Les objets qui ne sont que partiellement en bois (hache d'armes, masse d'armes, etc.), ou qui sont normalement fabri-

qués à partir d'un autre matériau, ne peuvent pas être faits en ébénite ou n'en tirent aucun avantage.

Lébérite. à 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 5.

Fer froid. Ce minerai de fer qu'on trouve dans les profondeurs, s'il est forgé à des températures peu élevées, devient une arme très efficace contre les fées. Les objets en fer froid n'ont aucune autre particularité par rapport à ceux en acier.

Les armes en fer froid coûtent deux fois plus cher que leurs équivalents en acier. De plus, il faut dépenser 2 000 po supplémentaires pour rendre magique une arme en fer froid. Ainsi, une épée longue +2 coûte 10 330 po, décomposées en 30 po pour l'épée longue en fer froid (15 po doublés), 300 po pour la qualité de maître, 8 000 po pour le bonus d'altération de +2 et 2 000 po pour pouvoir l'appliquer sur une arme en fer froid.

Les objets sans partie métallique ne peuvent être fabriqués en fer froid. Par exemple, on peut faire des flèches en fer froid, mais pas des bâtons.

Le coût d'une arme double dont une seule tête est faite de fer froid n'augmente que de +50%. Par exemple, une double lame dont un côté est en fer froid et l'autre en acier coûte 150 po.

Le fer froid a 30 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 10.

Mithral. Le mithral est un métal argenté extrêmement rare et bien plus léger que le fer, pour une dureté équivalente. Quand on le travaille comme l'acier, il devient un matériau exceptionnel pour la création des armures et de certains objets. La plupart des armures en mithral sont considérées comme faisant partie de la catégorie plus légère d'un cran pour ce qui est de leur poids ■ des possibilités de déplacement qu'elles autorisent (par exemple, pour savoir si un barbare pourra utiliser sa faculté de déplacement accéléré ou non). Les armures lourdes sont considérées comme étant intermédiaires et les armures intermédiaires comme étant légères (mais les armures légères restent légères). Pour les boucliers et les armures en mithral, le risque d'échec des sorts profanes est réduit de 10%, le bonus de Dextérité maximal augmente de 2 et le malus d'armure aux tests est réduit de 3 (jusqu'à un minimum de 3, cette réduction comprend celle due en tant qu'objet de maître).

Les objets en mithral pèsent deux fois moins lourd que les objets métalliques du même type. Dans le cas des armes, ■ poids réduit ne modifie pas leur catégorie de taille ou la facilité avec laquelle on les manie (c'est-à-dire s'il s'agit d'armes légères, à une main ou à deux mains). Les objets qui ne sont pas principalement composés de métal ne tirent aucun avantage à être fabriqués partiellement en mithral. (Une épée longue en mithral en tirera des avantages, mais pas une faux en mithral).

Armes, armures et bouclier en mithral sont toujours également des objets de maître. Le coût de cette qualité supérieure est déjà inclus dans les prix fournis ci-dessous.

Le mithral a 15 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur et une solidité de 15.

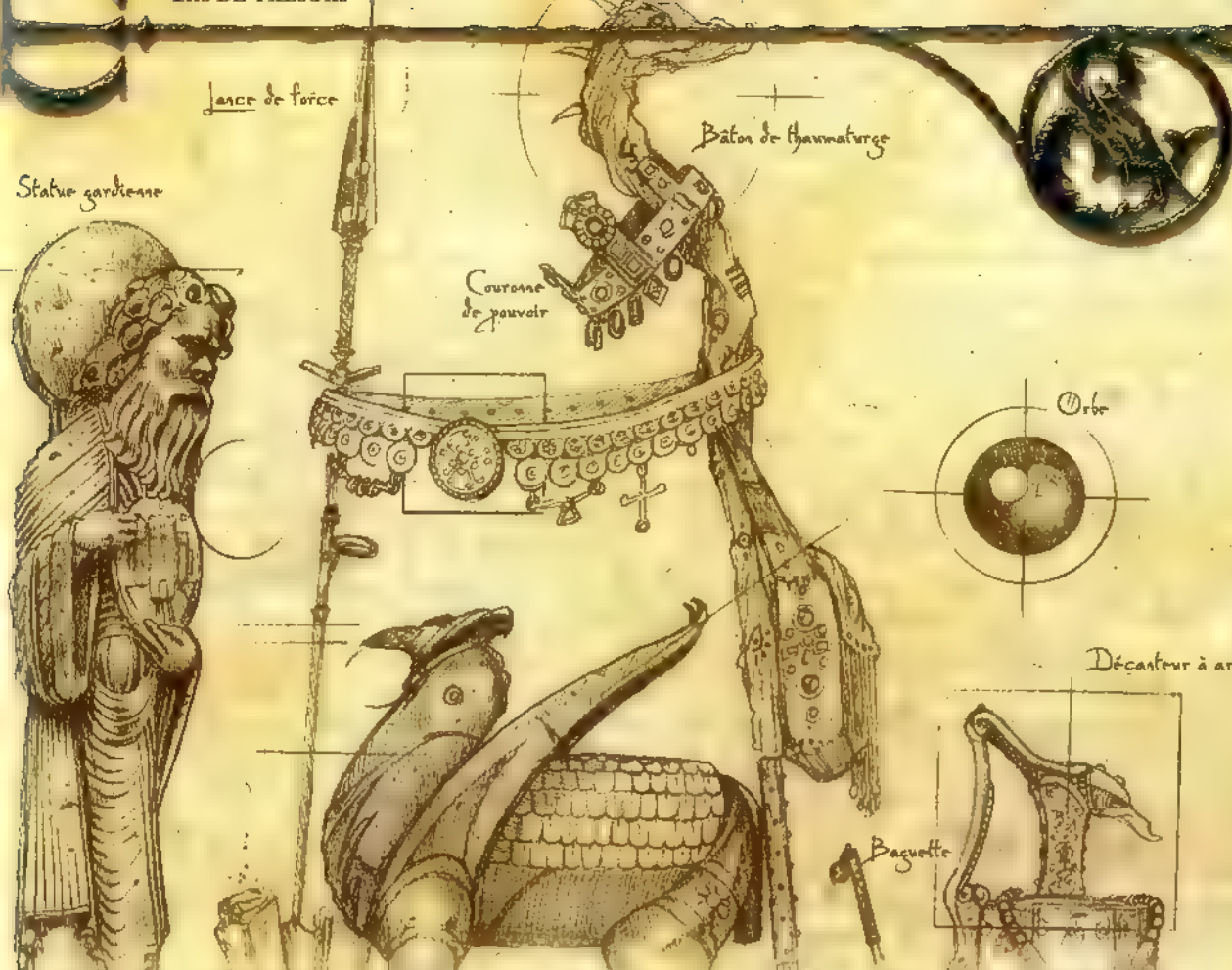
Type d'objet en mithral	Modificateur au prix de vente
Armure légère	+1 000 po
Armure intermédiaire	+4 000 po
Armure lourde	+9 000 po
Bouclier	+1 000 po
Autre objet	+1 000 po/kg

Peau de dragon. Les forgerons peuvent utiliser la peau de dragon pour produire des armures ou des boucliers de maître. On peut récupérer suffisamment de peau sur un dragon pour fabriquer une armure de peau de maître complète pour une créature dont la taille est inférieure d'une catégorie à celle du dragon. En sélectionnant les meilleures écailles et les morceaux de peau plus épaisse, le forgeron peut produire une crevice de maître pour créature plus petite que le dragon de deux catégories de taille, une armure à plaques de maître pour une créature plus petite de trois catégories, ou encore une cuirasse ou un harnois de maître pour une créature plus petite de quatre tailles ou moins. Dans tous les cas, il reste assez de peau pour fabriquer une rondache ou un écu de maître en plus de l'armure, à condition que le dragon soit au moins de taille G.

Puisque les armures en peau de dragon ne sont pas métalliques, les druides peuvent les porter sans pour autant rompre leurs vœux.

Les armures de maître en peau de dragon coûtent deux fois plus cher que des armes de maître ordinaires du même type. Elles ne sont cependant pas plus longues à fabriquer (on ne double pas le prix pour déterminer la progression de l'artisan, voir la compétence Artisanat dans le *Manuel des Joueurs*).

La peau de dragon a une solidité de 10 et 10 points de résistance par 2,5 cm d'épaisseur.



Illus. de J. Sichel

Ce chapitre est divisé en trois parties : les pouvoirs spéciaux, les états préjudiciables et l'environnement. Tout au long des règles, vous trouverez des références à toutes sortes de pouvoirs (rayons d'énergie, attaques affaiblissantes, ou encore la faculté de devenir intangible). La première partie détaille les pouvoirs les plus fréquents et explique leurs effets.

Dans la deuxième partie, vous trouverez la liste complète de toutes les situations pouvant handicaper une créature (immobilisée, paniquée, sans défense, etc.). Si un personnage se trouve dans un de ces cas de figure, lisez la définition correspondante afin de savoir comment gérer la situation.

Pour finir, les périls qu'encourent les aventuriers face aux éléments, comme la noyade ou les effets de la chaleur et du froid, sont décrits dans la troisième partie de ce glossaire.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Les pouvoirs spéciaux peuvent être extraordinaires, magiques ou surnaturels.

Pouvoirs extraordinaires (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques, mais ils sont si spécialisés qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate (ce qui, en termes de jeu, implique de changer de classe). L'esquive totale du moine et l'esquive instinctive du barbare sont des pouvoirs extraordinaires. Ces pouvoirs ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts. Ils sont soumis à la résistance à la magie et à une éventuelle dissipation de la magie. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une zone d'antimagie).

Pouvoirs surnaturels (Suz). Les pouvoirs surnaturels sont magiques mais ne fonctionnent pas comme des sorts. Cette catégorie très variée comprend entre autres le regard pétrifiant du basilic, la frappe *ki* du moine et le contact paralysant de la goule. Ces pouvoirs ne sont pas soumis à la résistance à la

magie mais ne fonctionnent pas au sein d'une zone d'antimagie ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée. Les effets d'un pouvoir surnaturel ne peuvent pas être dissipés et ils ne peuvent pas être la cible d'un contresort.

Voir la Table 8-1, page suivante, pour un résumé des types de pouvoirs spéciaux, ainsi que le Manuel des Joueurs, page 180 et le Manuel des Monstres, Chapitre 7.

ABSORPTION D'ÉNERGIE ET NIVEAUX NÉGATIFS

Le nécrophage frappe un aventurier, qui se sent aussitôt glacé et affaibli tandis que le mort-vivant semble gagner en puissance. Au deuxième coup de la créature, l'humain s'étiolle un peu plus, comme si son énergie vitale le quittait. Ses joues pâlisent et sa chair se flétrit. À la troisième attaque, il s'effondre, mort et desséché. Un autre aventurier, également touché par le monstre, survit au combat. Le lendemain, sa volonté lui permet de lutter contre l'influence négative du nécrophage et de recouvrer ses forces.

Certaines créatures, principalement des morts-vivants, possèdent un terrifiant pouvoir surnaturel qui leur permet de voler l'énergie vitale de leurs proies quand elles les touchent.

Dans la plupart des cas, ce type d'agression nécessite un jet d'attaque de corps à corps réussi ; un simple contact physique avec la cible n'est pas suffisant. Un moine peut donc combattre la créature à mains nues sans être affecté.

Chaque fois que la créature réussit son attaque, elle transmet un ou plusieurs niveaux négatifs à son adversaire, qui subit aussitôt les handicaps suivants (par niveau négatif accumulé) :

- 1 à tous les tests de compétence ou de caractéristique
- 1 au jet d'attaque
- 1 à tous les jets de sauvegarde

Coffre incrusté de joyaux

TABLE 8-1 : POUVOIRS SPÉCIAUX

	Extraordinaire	Magique	Surnaturel
Dissipation	Non	Oui	Non
Résistance à la magie	Non	Oui	Non
Zone d'antimagie	Non	Oui	Oui
Attaque d'opportunité	Non	Oui	Non

Dissipation : Une dissipation de la magie ou un sort similaire peuvent-ils dissiper les effets de ce type de pouvoir ?

Résistance à la magie : la résistance à la magie protège-t-elle contre un pouvoir de ce type ?

Zone d'antimagie : est-ce qu'une zone d'antimagie réprime ce type de pouvoir ?

Attaque d'opportunité : l'utilisation de ce type de pouvoir provoque-t-elle une attaque d'opportunité, au même titre que le fait de lancer un sort ?

-1 niveau effectif (chaque fois que le niveau de la victime est utilisé pour un jet de dé ou un calcul, on le réduit de 1 par niveau négatif)

Si la victime est capable de lancer des sorts, elle en perd un de son plus haut niveau disponible, comme si elle venait de le jeter (dans le cas où elle peut utiliser plusieurs sorts du même niveau, elle choisit celui qu'elle perd). De plus, la prochaine fois qu'elle préparera ses sorts (ou qu'elle récupérera son potentiel magique, dans le cas d'un barde ou d'un ensorceleur), le sort restera perdu. Le personnage perd donc un sort de son plus haut niveau par niveau négatif (un magicien pouvant préparer deux sorts du 6^e niveau et ayant reçu trois niveaux négatifs perdra ses deux sorts du 6^e niveau, ainsi qu'un autre du 5^e niveau, choisi par le joueur).

Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'on les fasse disparaître à l'aide d'un sort tel que *restauration*. Au bout de ces 24 heures, la victime doit tenter un jet de Vigueur dont le DD est égal à $10 + 1/2$ nombre de DV de l'attaquant + modificateur de Charisme de l'attaquant (ce DD est calculé dans la description de chaque monstre). En cas de succès, le niveau négatif se dissipe sans conséquence néfaste. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la victime perd immédiatement un niveau d'expérience (voir Perte de niveau, page 295). Un jet de Vigueur distinct est joué pour chaque niveau négatif contracté.

Tout personnage ayant contracté autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux réels, ou tombant en dessous du niveau 1, meurt instantanément. Selon la créature qui l'a tué, il peut revenir à la vie dès la nuit suivante sous les traits d'une créature similaire. Sinon, il revient sous les traits d'un nécrophage.

Une créature gagne 5 points de vie temporaires par niveau négatif qu'elle transmet (sauf si elle obtient ce résultat par un sort ou effet similaire). Ces points de vie durent pendant 1 heure.

AFFAIBLISSEMENT OU DIMINUTION DE CARACTÉRISTIQUE

Une ombre effleure Tordek, qui sent aussitôt sa hache devenir plus lourde dans sa main. Une guêpe géante pique Mialyè, dont les mouvements, d'habitude fluides et gracieux, deviennent soudain plus lourds.

Diverses attaques peuvent infliger soit un affaiblissement temporaire, soit une diminution permanente de points de caractéristique. Les points d'affaiblissement temporaire sont récupérés au rythme de 1 par jour pour chaque caractéristique (deux fois plus vite si le blessé ne fait que se reposer) ou grâce aux sorts *restauration partielle*, *restauration* et *restauration suprême*. Pour leur part, les points de diminution permanente ne guérissent pas naturellement et ne peuvent être récupérés qu'à l'aide de *restauration* ou *restauration suprême*.

Toute perte de points de caractéristique constitue un sérieux handicap, surtout si la caractéristique touchée tombe à 0 :

- Un personnage ayant 0 en Force ne peut plus bouger. Il gît sur le sol, sans défense.
 - Idem s'il tombe à 0 en Dextérité : il est incapable de bouger le petit doigt, et donc de se relever.
 - À 0 en Constitution, le personnage est mort.
 - À 0 en Intelligence, il ne peut plus réfléchir : il sombre dans une inconscience proche du coma.
 - Si sa Sagesse tombe à 0, il s'enfonce dans un profond sommeil peuplé de cauchemars auxquels il ne peut échapper.
 - À 0 en Charisme, il entre en catatonie, dans un état proche du coma.
- Il n'est pas nécessaire de noter les points perdus au-delà de 0 : aucune valeur de caractéristique ne peut devenir négative.

Avoir 0 dans une valeur de caractéristique et ne pas avoir de valeur du tout dans la caractéristique concernée sont deux choses totalement différentes. Par exemple, une âme-en-peine n'a pas de valeur de Force, mais cela ne signifie pas qu'elle a 0 en Force. De même, un golem d'argile est dénué d'Intelligence ; il n'a pas 0 en Intelligence. L'âme-en-peine est capable de se déplacer, mais elle ne peut pas agir directement sur les objets physiques. Le golem n'est pas dans le coma ; il est juste incapable de penser ou de se souvenir de quoi que ce soit.

Certains sorts ou pouvoirs réduisent une valeur de caractéristique, mais il ne s'agit pas là à proprement parler d'une perte de points de caractéristique. En effet, la caractéristique amoindrie retrouve sa valeur d'origine dès que le sort cesse de faire effet.

Si la Constitution du personnage est touchée, celui-ci perd 1 point de vie par dé de vie chaque fois que son modificateur de Constitution diminue de 1. Par exemple, au niveau 7, Tordek est affecté par un poison faisant tomber la Constitution de 16 à 13. Son bonus passe de +3 à +1, avec pour conséquence la perte de 14 points de vie (2 par niveau). Une minute plus tard, la toxine lui fait perdre 8 points de Constitution supplémentaires. Sa caractéristique tombe à 5, ce qui correspond à un malus de -3. Il perd aussitôt 28 points de vie supplémentaires (4 par niveau), soit un total de 42 pv, correspondant à une diminution de 6 points de son modificateur de Constitution.

Une perte de points de vies consécutive à une baisse de Constitution ne peut faire tomber en dessous de 1 point de vie par dé. Par exemple, au niveau 7, Mialyè a 22 points de vie. Une baisse de Constitution ne pourra jamais lui faire perdre plus de 15 points de vie en tout (c'est-à-dire son total de pv moins son niveau).

Le pouvoir que certaines créatures ont d'affaiblir les caractéristiques de leurs adversaires est d'origine surnaturelle (par exemple, les ombres infligent une diminution de Force, et les lamies un affaiblissement de Sagesse). Il nécessite toujours une attaque consciente. On ne perd jamais de points de caractéristique quand on attaque ces créatures, même si on le fait à mains nues.

ANTIMAGIE

Le tyrannocil ouvre grand son œil central et Lidda redevient visible tandis que Tordek, qui volait, retombe lourdement sur le sol. Les armes magiques des aventuriers perdent tous leurs pouvoirs, de même que leurs armures et leurs objets de protection. Le géant du feu allié au tyrannocil se fend d'un large sourire et charge, hache brandie.

Le sort *zone d'antimagie* et le rayon projeté par l'œil central d'un tyrannocil répriment tous les effets magiques. Ce pouvoir magique est extrêmement puissant : aucun type de magie ne lui résiste. Les effets de l'antimagie sont les suivants.

Sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels cessent de fonctionner dans une aire d'antimagie (les pouvoirs extraordinaires ne sont pas affectés). L'antimagie ne fait pas disparaître la magie, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les objets magiques recommencent à faire effet dès que

OPTION ; COMPTABILISER LES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE PERDUS

Certains joueurs n'aiment pas réduire leurs valeurs de caractéristique, car ils éprouvent alors des difficultés à recalculer les modificateurs de leur personnage. Une méthode consiste à comptabiliser les points perdus à part, à la manière des points de dégâts non-létaux. Dans ce

cas, le modificateur de caractéristique diminue de 1 chaque fois que le joueur note 2 points de d'affaiblissement temporaire affectant la caractéristique concernée. Si les points comptabilisés égalent la valeur de départ, le personnage tombe à 0 dans la caractéristique. Ces points disparaissent au rythme de 1 point par jour et par caractéristique. Cette règle optionnelle donne presque les mêmes résultats que la règle

l'aire d'antimagie disparaît ou se déplace (sauf pour les sorts ou effets dont la durée s'est achevée entre temps).

Quand un sort de zone arrive au contact d'une aire d'antimagie, deux cas de figure peuvent se produire. Si le centre du sort se trouve à l'extérieur de l'aire d'antimagie, il continue de fonctionner normalement en dehors de cette dernière. Dans le cas contraire, le sort est totalement réprimé.

Golems et autres créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants tangibles ne sont pas affectés par une aire d'antimagie (même si celle-ci réprime leurs sorts, pouvoirs magiques et autres pouvoirs surnaturels). Créatures convoquées de tous types et morts-vivants intangibles disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une aire d'antimagie. Ils réapparaissent au même endroit dès qu'elle bouge ou se dissipe.

Les objets magiques dont l'effet est permanent, comme les sacs sans fond, ne fonctionnent plus au sein d'une aire d'antimagie, mais leur effet n'est pas annulé (on ne peut donc pas accéder au contenu d'un sac sans fond, mais il n'est pas perdu pour autant).

Deux aires d'antimagie au contact l'une de l'autre ne s'annulent pas, pas plus que leurs effets ne se cumulent.

Les sorts mur de force, mur prismatique et sphère prismatique ne sont pas affectés par l'antimagie. Annulation d'enchantement, dissipation de la magie et dissipation suprême ne peuvent rien contre l'antimagie, tandis que disjonction de Mordenkainen possède une petite chance de dissiper une zone d'antimagie (1% par niveau du lanceur de sorts). Si la zone d'antimagie résiste, aucun des objets qu'elle englobe n'a à craindre la disjonction de Mordenkainen.

ATTAQUE DE MORT

Partie en éclaireur, Lidda croise le regard d'une créature tapie dans l'ombre. C'est un bodak, capable de tuer ses proies en les fixant droit dans les yeux. La roularde halfeleine se sent prise d'un violent vertige tandis que le regard corrompé du mort-vivant draine son énergie vitale.

Le bodak est capable de tuer d'un seul regard : le sort *moi de pouvoir mortel* ne permet même pas de jet de sauvegarde ; et une seule flèche mortelle peut abattre un dragon. Même un guerrier ayant 100 points de vie n'est pas à l'abri d'une attaque de mort. Dans la plupart des cas, le type d'agression autorise un jet de Vigueur. S'il est raté, la victime meurt instantanément.

Rappel à la vie ne fonctionne pas sur quelqu'un qui a été tué par une attaque de mort.

Les attaques de mort tuent instantanément. Il n'est pas possible de stabiliser l'état de la victime pour la maintenir en vie. Si une telle précision est nécessaire, un personnage mort est considéré comme ayant -10 points de vie, et ce quelle que soit la cause de son décès.

Le sort *protection contre la mort* protège le sujet contre ce type d'attaque.

ATTAQUE DE REGARD

La méduse tourne la tête, croisant le regard de tous ses adversaires un à un. Lidda ferme les yeux, faisant confiance à son ouïe pour repérer la créature. Jozan détourne le regard mais observe la méduse du coin de l'œil pour savoir où lancer son sort de lumière brûlante. Faisant confiance à sa résistance naturelle, Tordek fixe le monstre droit dans les yeux et l'attaque en brandissant sa hache. La magie de la méduse tente de l'affecter, mais il est assez fort pour y résister. Par contre, Jozan croise accidentellement le regard de la créature et se transforme aussitôt en statue.

Le regard pétrifiant de la méduse est connu de tous, mais ce type d'attaque peut aussi charmer, maudire, ou même tuer la cible, en fonction du monstre qui l'utilise. Cette attaque est d'origine surnaturelle, sauf quand elle est la conséquence d'un sort.

Tout personnage se trouvant à portée d'une attaque de type regard doit effectuer un jet de sauvegarde chaque round, au début de son tour de jeu (le plus souvent, il s'agit d'un jet de Vigueur ou de Volonté).

Il est possible de ne pas regarder la créature en face, et de se concentrer par exemple sur son corps ou son ombre (ou encore de suivre ses mouvements par le biais d'une surface réfléchissante). Dans ce cas, le personnage a, chaque round, 50% de chances de ne pas avoir de jet de sauvegarde à jouer. En contrepartie, la créature bénéficie d'un camouflage envers le personnage.

On peut se protéger totalement de ce type d'attaque en fermant les yeux ou en mettant un bandeau dessus, ou encore en tournant le dos à la créature. Dans ce cas, le personnage ne risque plus d'être affecté par le regard, mais la créature bénéficie d'un camouflage total contre le personnage.

La créature peut choisir d'activer son regard, au prix d'une action d'attaque. Dans ce cas, elle sélectionne une cible, et une seule, qui doit effectuer un jet de sauvegarde (à moins qu'elle ne se protège comme indiqué ci-dessus). À noter que, dans ce cas, la cible devra sans doute effectuer deux jets de sauvegarde au cours du même round : un au début de son tour de jeu, et une autre quand c'est au monstre de jouer.

On peut fixer l'image de la créature (illusion, miroir, etc.) sans être affecté par son regard.

Toutes les créatures possédant ce pouvoir sont immunisées contre leur propre regard.

Dans le cas où la visibilité est si réduite qu'elle procure un camouflage (obscurité, brouillard, etc.), les personnages ont, chaque round, une chance égale au pourcentage de camouflage conféré de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde. Cette chance ne s'ajoute pas à celle qu'offre le fait de détourner les yeux ; les deux pourcentages sont joués séparément.

Une créature invisible ne peut pas attaquer à l'aide de son regard.

Les personnages voyant dans l'obscurité totale à l'aide de vision dans le noir sont affectés normalement par le regard des créatures qu'ils distinguent.

Sauf indication contraire, une créature intelligente peut réprimer le pouvoir de son regard si elle le désire.

ATTAQUE DE SOUFFLE

Le souffle enflammé de certains dragons est l'exemple type, mais ce pouvoir peut également prendre la forme d'un nuage de gaz toxique, d'un éclair ou d'un jet d'acide. La créature crache la matière ou l'énergie (plutôt que de la faire apparaître par magie). La plupart des créatures possédant ce pouvoir sont limitées à un certain nombre d'utilisations quotidiennes ou doivent attendre que leurs réserves se reconstituent entre deux utilisations. En règle générale, elles sont assez intelligentes pour conserver leur souffle en cas de besoin urgent. Sauf cas particulier, les souffles sont des pouvoirs surnaturels.

Utiliser une attaque de souffle est généralement une action simple. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire, le souffle emplissant automatiquement la zone définie.

Tout personnage pris dans la zone d'effet doit réussir le jet de sauvegarde correspondant sous peine de subir le plein effet du souffle. Dans la plupart des cas, un jet de sauvegarde réussi est synonyme de dégâts réduits de moitié (ou autre effet réduit).

Toute créature est immunisée contre son propre souffle.

Il n'est pas nécessaire de respirer pour pouvoir utiliser un souffle, et certaines créatures qui ne respirent pas disposent de ce pouvoir.

CHARME ET COÉRCITION

Alors que l'étrange créature à tête de loup s'approche de Tordek, ce dernier réalise qu'il se trouve en présence d'un ami qui ne lui veut que du bien. Mais alors, pourquoi Mialyè a-t-elle l'intention de le prendre pour cible à l'aide d'une boule de feu ? Tordek doit absolument l'empêcher de jeter ce sort. Plus tard, la situation devient plus préoccupante encore : Lidda ne se rend pas compte que l'aristocrate avec qui elle discute est en réalité un vampire. Il lui suffit de croiser son regard pour entendre une petite voix dans sa tête et obéir sans la moindre hésitation. Elle se sent comme un témoin silencieux, prisonnière de son propre corps, tandis qu'elle va chercher ses amis pour les inviter à dîner chez le généreux aristocrate.

Nombre de sorts et d'effets magiques embrument l'esprit de la cible, qui se retrouve incapable de faire la différence entre ses alliés et ses adversaires, quand elle n'est pas purement et simplement convaincue que ses meilleurs amis sont devenus ses pires ennemis ! Les enchantements sont divisés en deux branches : les charmes et les coercitions.

Un enchantement de type charme permet de se faire un ami de la créature affectée et de lui suggérer comment se comporter, mais la domination exercée sur elle n'est pas absolue et la victime ne sert pas aveuglément le lanceur de sorts. Cette catégorie comprend les divers sorts de *charme*. La victime est libre d'agir comme elle l'entend, mais ses perceptions sont modifiées par le sort.

- Une créature *charmée* n'acquiert pas la possibilité de comprendre magiquement la langue son nouvel ami.
- Une créature *charmée* conserve son alignement et ses allégeances, si ce n'est qu'elle considère l'individu qui la charme comme son ami et qu'elle appuie ses propositions et ses suggestions.

- Une créature *charmée* n'affronte ses anciens alliés que si ces derniers menacent son nouvel ami, et encore prend-elle garde à ne pas les blesser si possible (comme elle le ferait si elle tentait de s'interposer dans une lutte entre deux amis).
- Une créature *charmée* a droit à un test de Charisme opposé contre le charmeur afin de résister à un ordre l'incitant à faire quelque chose qu'elle ne ferait pas, même pour un bon ami. En cas de succès, elle peut ne pas obéir à l'ordre, mais elle reste charmée.
- Une créature *charmée* n'obéit jamais à une instruction suicidaire ou lui faisant courir un danger manifeste et immédiat.
- Si le charmeur lui donne un ordre auquel elle est fortement opposée, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle se libère de l'emprise de son maître.
- Tout individu *charmé* se faisant attaquer par son maître ou les alliés de celui-ci est automatiquement délivré des effets du charme.

La coercition est une influence autrement plus puissante, puisqu'elle neutralise purement et simplement le libre arbitre de la victime ou modifie sa façon de penser. Un sort de charme fait que la cible prend le lanceur de sorts pour son ami ; avec un sort de coercition, elle n'a d'autre choix que de lui obéir et devient son esclave.

Que le personnage soit tombé sous la coupe d'un sort de charme ou de coercition, il ne révèle rien à son maître de sa propre initiative. Si un magicien dominé par un vampire a glissé un bâton de feu dans sa botte, rien n'oblige le personnage à dire qu'il possède un tel objet. Par contre, le vampire a la possibilité de découvrir l'existence du bâton en demandant à son esclave de lui donner son plus puissant objet magique.

ESQUIVE TOTALE ET ESQUIVE EXTRAORDINAIRE

Ces deux pouvoirs extraordinaires permettent d'éviter tout ou partie d'une attaque de zone. Roublards et moines les gagnent au fil des niveaux, mais d'autres créatures, telles que les familiers, les possèdent également.

Quand il est pris pour cible par une attaque n'infligeant que des dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, un personnage possédant le pouvoir d'esquive totale ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Comme toujours lorsqu'on a droit à un jet de Réflexes, le personnage doit disposer de la place nécessaire pour éviter l'attaque. S'il est ligoté ou s'il se trouve dans un espace confiné (par exemple, un boyau dans lequel il avance en rampant), il ne peut pas faire appel à ce pouvoir.

Ce pouvoir est en grande partie instinctif ; le personnage n'a pas besoin de voir venir l'attaque pour avoir une chance de s'y soustraire.

Roublards et moines ne peuvent pas faire appel à leur pouvoir d'esquive totale en armure lourde ou intermédiaire. Certaines créatures possédant ce pouvoir de façon innée ne sont pas concernées par cette restriction.

L'esquive extraordinaire est similaire à l'esquive totale, si ce n'est que le personnage ne subit que des dégâts réduits de moitié même s'il rate son jet de sauvegarde.

ÉTAT GAZEUX

Certaines créatures ont le pouvoir surnaturel ou magique de se transformer en gaz.

Les créatures gazeuses n'ont pas la possibilité de courir, mais elles savent voler. Elles peuvent se déplacer comme un nuage de vapeur, et passer par les plus infimes fissures. Elles sont par contre incapables de traverser les solides.

Elles ne peuvent pas attaquer physiquement, ni lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui exclut également les focaliseurs). Elles perdent tous leurs pouvoirs surnaturels, sauf celui qui leur permet de passer à l'état gazeux.

Elles bénéficient d'une réduction des dégâts de 10/magie. Sorts, pouvoirs magiques et surnaturels les affectent normalement. Elles perdent

la protection conférée par leur armure (ce qui inclut une éventuelle armure naturelle), mais conservent les modificateurs qu'elles doivent à leur taille, à leur Dextérité, à leur bonus de parade et au bonus que peut conférer une armure de force (comme le sort *armure de mage*).

Elles n'ont pas besoin de respirer et sont immunisées contre les agressions respiratoires (la pointe des troglodytes, le gaz, etc.).

Elles ne peuvent pas s'enfoncer dans l'eau ni dans un autre liquide. Elles ne sont ni ébérées ni intangibles. Elles sont affectées par le vent et les autres mouvements d'air, qui les poussent devant eux. Mais même un vent extrêmement violent ne peut dissiper ou endommager une créature en état gazeux.

Un test de Détection (DD 15) est nécessaire pour faire la différence entre une créature en état gazeux et une nappe de brume. Si elle tente de se cacher dans la fumée ou le brouillard, la créature bénéficie d'un bonus de +20 à son test de Discretion.

FACULTÉS PSIONIQUES

Le terme facultés psioniques regroupe tous les pouvoirs mentaux possédés par certaines créatures, et qui leur permettent, par exemple, de communiquer par télépathie ou d'utiliser leur énergie mentale comme une arme. Ce sont des pouvoirs magiques générés par la seule force de l'esprit, sans l'assistance d'une force magique extérieure ou d'un rituel. Le flagelleur mental est le plus connu des prédateurs psychiques ; il attaque ses proies à l'aide de décharges d'énergie cérébrale et se repait de leur cerveau tandis qu'étourdies, elles sont incapables de le repousser. Si une créature possède des facultés psioniques, le Manuel des Monstres en fait la description détaillée.

Une attaque psionique s'accompagne presque systématiquement d'un jet de Volonté de la part de la cible, mais tous les pouvoirs psioniques ne prennent pas la forme d'attaques mentales. Certains permettent par exemple à leur utilisateur de changer de forme, de refermer ses blessures ou de téléporter sur de longues distances. Quelques créatures psioniques sont capables de voir l'avenir, le passé ou le présent (dans des lieux lointains), ainsi que de lire les pensées des autres.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE

Une créature possédant ce pouvoir extraordinaire récupère les points de vie perdus à un rythme stupéfiant. Ce détail crucial excepté, la guérison accélérée fonctionne exactement comme la guérison normale (voir le Manuel des Joueurs, page 146).

Dès que son tour de jeu arrive et avant d'agir, la créature récupère un nombre de points de vie fixe (indiqué dans sa description).

Contrairement à la régénération (voir page 297), la guérison accélérée ne permet pas de récupérer les membres tranchés.

Si la créature a subi des dégâts létaux et des dégâts non-létaux, la guérison accélérée efface en priorité les dégâts non-létaux.

Ce pouvoir ne rend pas les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Enfin, la guérison accélérée n'augmente pas le nombre de points de vie récupérés par une créature qui se métamorphose.

IMMUNITÉ CONTRE LE FEU

Une créature immunisée contre le feu, comme un géant du feu, ne subit jamais les dégâts de feu. Elle est cependant vulnérable au froid, et les attaques de froid lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

IMMUNITÉ CONTRE LE FROID

Une créature immunisée contre le froid, comme un géant du givre, ne subit jamais les dégâts de froid. Elle est cependant vulnérable au feu, et les attaques de feu lui infligent 1,5 fois les dégâts habituels, qu'elles permettent un jet de sauvegarde ou pas, et que celui-ci soit raté ou réussi.

OPTION : FACULTÉS PSIONIQUES NON MAGIQUES

Les facultés psioniques n'ont rien de magique ; elles sont juste l'expression d'une autre sorte de pouvoir extraordinaire. Une aire d'antimagie ne les affecte pas (et, dans leur immense majorité, les pouvoirs psioniques sont sans effet sur la magie). Immunités ou résistance à la magie ne constituent

pas une défense contre les facultés psioniques.

Le danger de cette règle optionnelle est que, sans les défenses habituelles existant contre la magie, les facultés psioniques risquent de devenir démesurément puissantes. Il vous faudra donc ajouter des objets protégeant contre les attaques psioniques aux objets magiques traditionnels.

Lidda remarque un visage translucide qui l'observe au travers d'un mur, mais il disparaît le temps qu'elle avertisse ses compagnons. Les aventuriers ressortent prudemment de la salle du trône en ruine qu'ils étaient en train d'explorer, quand plusieurs silhouettes fantomatiques jaillissent des parois et se jettent sur eux. Tordek lève son bouclier magique pour se protéger de l'attaque du premier spectre, mais la main intangible traverse l'écu et le barnois du nain pour se refermer sur son cœur. Tordek se sent subitement glacé au plus profond de son être.

Spectres, âmes-en-peine et quelques autres créatures similaires n'ont pas de corps physique. Étant dénuées de substance, elles ne peuvent pas manipuler les solides ou exercer la moindre force physique. De la même manière, la matière non magique les traverse sans les affecter. Cela étant, ils ont une présence substantielle qui peut ressembler à une attaque physique (comme le contact d'un spectre) contre les créatures tangibles. Les créatures intangibles sont sur le même plan que les personnages et ceux-ci ont une chance de pouvoir les affecter.

Les créatures intangibles ne peuvent être blessées que par d'autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les formes d'attaque non magiques. S'ils sont d'origine naturelle, le feu, le froid et l'acide sont sans effet sur elles.

Même si elles sont touchées par un effet magique ou une arme capable de les affecter, elles ont 50% de chances de ne pas être blessées par l'attaque si elle vient d'une source tangible. Les seules exceptions sont les armes spectrales (voir page 223) ou les effets de force, comme par exemple le sort *projectile magique*.

Les créatures intangibles sont immunisées contre les coups critiques, les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et les attaques sournoises. Elles peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou vers le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface solide. Elles peuvent traverser les solides à volonté, mais n'y voient rien quand leurs yeux sont entourés de matière.

Les créatures intangibles ■ dissimulant à l'intérieur d'un objet solide obtiennent un bonus de +2 sur les tests de Perception auditive, car les objets solides portent bien les sons. La procédure pour localiser un adversaire intangible dans un objet solide est la même que pour un adversaire invisible.

Elles ne font jamais aucun bruit, sauf si elles choisissent d'en faire.

Les attaques physiques d'une créature intangible ne tiennent aucun compte de l'armure de leurs cibles, même si celle-ci est magique. Les seules protections efficaces contre les créatures intangibles sont les armures spectrales (voir page 230) et celles qui sont constituées de force (telles que le sort *armure de mage* et la protection conférée par des *bracelets d'armure*).

Les créatures intangibles conservent tous leurs pouvoirs dans l'eau. Elles se comportent en milieu aquatique comme à l'air libre.

Rien ne peut les faire tomber, car elles sont dénuées de masse. Elles ne sont donc jamais meurtries par les chutes.

Les créatures dotées d'un corps physique ne peuvent pas leur faire de croc-en-jambe ni lutter avec elles à bras le corps.

Étant dénuées de masse, les créatures intangibles ne déclenchent jamais les pièges liés au poids (plaques de pression, etc.).

Enfin, elles ne dégagent aucune odeur et ne laissent pas la moindre trace. Comme indiqué précédemment, elles ne font du bruit que si elles le souhaitent, par exemple pour faire peur à leurs proies.

INVISIBILITÉ

Un quasit invisible épie les aventuriers, quand Lidda ressent une étrange impression. « Quelqu'un nous observe », chuchote-t-elle à ses compagnons. Puis, leur faisant signe de se taire, elle tend l'oreille pour essayer de localiser l'espion.

La faculté de se déplacer sans être vu confère un énorme avantage, mais qui est loin d'être déterminant. Les créatures invisibles ne peuvent pas être vues, mais rien n'empêche de les entendre, de les sentir, ou tout simplement d'avoir la certitude qu'il y a quelqu'un à proximité.

Une créature invisible est indétectable par le sens de la vue, y compris par la vision dans le noir.

L'invisibilité ne confère pas en soi l'immunité contre les coups critiques, mais elle protège contre les dégâts supplémentaires d'ennemi juré et contre les attaques sournoises.

Généralement, on peut repérer une créature invisible en mouvement et distante de moins de 9 mètres pour peu que l'on réussisse un test de Détection (DD 20). L'observateur éprouve la sensation qu'il y a quelqu'un (ou quelque chose) non loin, mais sans savoir exactement où se trouve la créature en question. Si la créature invisible ne bouge pas (ou presque pas), il est bien plus difficile de la détecter (DD 30). Enfin, un objet, un être ne respirant pas (créature artificielle, mort-vivant, etc.) ou une créature totalement immobile accroît encore la difficulté du test de Détection (DD 40). Localiser précisément la créature ou l'objet est quasiment impossible (+20 au DD du test de Détection) et, même si le personnage réussit ce test, la créature invisible bénéficie toujours d'un camouflage total (50% de risque de rater).

Il est possible de localiser une créature invisible à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de la créature invisible, il la détecte (si la créature ne maîtrise pas la compétence Déplacement silencieux, elle effectue un test de Dextérité assorti de son éventuel malus d'armure aux tests). Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelque chose d'invisible dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué.

TEST DE PERCEPTION AUDITIVE POUR DÉTECTER L'INVISIBLE

La créature invisible	DD
Parle ou se bat	0
Se déplace à mi-vitesse	test de Déplacement silencieux
Se déplace à vitesse normale	test de Déplacement silencieux à -4
Court ou charge	test de Déplacement silencieux à -20
Est éloignée	+1 par tranche de 3 mètres
Est derrière un obstacle (porte)	+5
Est derrière un obstacle (mur de pierre)	+15

Il est possible de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de ■ main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si une créature invisible frappe un personnage, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures invisibles ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre. Dans ce cas, le personnage sait dans quelle direction se trouve son adversaire, mais pas où il se tient précisément.

Un personnage peut attaquer normalement une créature invisible localisée, mais ■ cible bénéficie toujours d'un camouflage total (correspondant à 50% de chances de rater). Si vous le souhaitez, ce pourcentage peut diminuer si la créature est particulièrement lente ou imposante. Par exemple, si un magicien tente de désintégrer un pouding noir invisible (taille TG), vous pouvez considérer que le rayon n'a aucune chance de manquer sa cible (il est dur de rater quelque chose d'aussi gros).

Si un personnage essaye de frapper une créature invisible qu'il n'est pas parvenu à localiser, demandez au joueur de choisir l'endroit exact (autrement dit, la case de 1,50 mètre de côté) où son personnage place son attaque. Si la créature se trouve bien là, jouez l'attaque normalement, sans oublier le camouflage total. Si le joueur s'est trompé de case, demandez-lui d'effectuer l'attaque, jouez normalement la chance de rater, et annoncez-lui qu'il a manqué son coup. De cette manière, le joueur ne saura pas si son personnage a raté parce qu'il a frappé au mauvais endroit ou en raison du résultat de votre jet de pourcentage.

Si une créature invisible ramasse un objet visible, celui-ci reste visible. Il est possible, par exemple, de recouvrir un objet invisible de farine afin de savoir constamment où il se trouve (du moins, jusqu'à ce que la farine tombe ou soit emportée par un courant d'air). Une créature invisible peut faire disparaître un objet pour peu qu'il soit suffisamment petit ; dans ce cas, elle n'a qu'à le glisser dans sa poche ou le cacher dans les replis de sa cape invisible.

Les créatures invisibles laissent des traces de leur passage. On peut les pister normalement et un sol meuble (sable, boue, etc.) risque de les trahir.

De la même manière, elles provoquent un déplacement de l'eau ou de tout autre liquide quand elles marchent dedans ou s'enfoncent à l'intérieur. Elles bénéficient alors d'un simple camouflage (et plus d'un camouflage total).

Une créature dotée d'un puissant odorat peut traquer les entités invisibles comme si ces dernières étaient visibles (voir page 295).

Un personnage ayant le don Combat en aveugle a plus de chances de toucher une créature invisible. Chaque fois qu'un de ses coups porte, jouez la chance de rater à deux reprises. Le personnage touche, sauf si les deux jets indiquent que le coup est raté (vous avez également la possibilité de n'effectuer qu'un seul jet, en faisant passer la chance de rater de 50% à 25%).

Les créatures dotées du pouvoir de vision aveugle (voir plus loin) localisent normalement les entités invisibles, qu'elles peuvent attaquer sans malus ni chances de rater.

Pour peu qu'elle soit allumée, une torche invisible dégage toujours de la lumière, de même qu'un objet invisible sur lequel on a lancé lumière ou un sort similaire.

Les créatures éthérées sont invisibles. Comme elles ne sont pas physiquement présentes, les tests de Détection ou de Perception auditive ne permettent pas de les localiser, pas plus que le don Combat en aveugle, l'odorat ou la vision aveugle. De la même manière, les créatures intangibles sont souvent invisibles. Dans leur cas, on ne peut pas les repérer à l'odorat, ni à l'aide de la vision aveugle ou du don Combat en aveugle. Par contre, un test de Détection ou de Perception auditive (si elles ont décidé de faire du bruit) permet parfois de les localiser.

Les créatures invisibles ne peuvent pas attaquer à l'aide de leur regard.

L'invisibilité n'affecte pas les sorts de détection.

Comme certaines créatures sont capables de détecter ou de voir l'invisible, il est utile de savoir se cacher, même quand on est invisible.

MALADIE

Quand un personnage est blessé par un monstre porteur d'une maladie (comme les momies), mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie.

Vous pouvez jouer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie ou non.

Description des maladies

Les maladies présentent de nombreux symptômes différents ■ sont propagées par divers vecteurs. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la Table 8-2.

Maladie. Les maladies notées en italique sur la Table 8-2 sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. L'affaiblissement temporaire de points de caractéristique subi par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur.

Type de maladie. Parmi les maladies les plus courantes, on recense les suivantes :

Bouille-crâne. Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. Provoque un état de stupeur permanente.

Croupissure. Véhiculée par l'eau croupie.

Diantrespasme. Transmise par les barbazus et les diantrefosses. Il faut réussir trois jets de Vigueur à la suite (et non deux) pour s'en débarrasser.

Fièvre des marais. Transmise par les rats sanguinaires et les tryghs. On peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la

propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.).

Fièvre gloussante. Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « démentia » parmi les érudits.

Mal rouge. La peau rougit, se houe et devient chaude au toucher.

Mort vaseuse. Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Peste infernale. Transmise par les tormantes. Peut provoquer une diminution permanente de caractéristique.

Putréfaction de momie. Propagée par les momies. Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet, jamais de recouvrer la santé (des soins magiques sont nécessaires pour obtenir ce résultat).

Tremblote. Provoque de violentes crises de tremblements.

TABLE 8-2 : MALADIES

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Bouille-crâne	Inhalation	12	1 jour	1d4 Int
Croupissure	Ingestion	16	1d3 jours	1d4 For ¹
Diantrespasme ²	Blessure	14	1d4 jours	1d4 For
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	1d3 Dex, 1d3 Con
Fièvre gloussante	Inhalation	16	1 jour	1d6 Sag
Mal rouge	Blessure	15	1d3 jours	1d6 For
Mort vaseuse	Contact	14	1 jour	1d4 Con ³
Peste infernale	Blessure	18	1 jour	1d6 Con ³
Putréfaction de momie ⁴	Contact	20	1 jour	1d6 Con
Tremblote	Contact	13	1 jour	1d8 Dex

¹ Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente.

² Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).

³ S'il subit cet effet, le personnage doit effectuer un Vigueur supplémentaire. S'il le rate, un des points d'affaiblissement temporaire de Constitution devient une diminution permanente.

⁴ Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

Guérison des maladies

La compétence Premiers secours peut permettre de soigner une maladie. Chaque fois que le malade doit effectuer un jet de Vigueur pour vaincre son mal, celui qui le soigne peut jouer un test de Premiers secours (même DD). Le malade prend le résultat qui l'avantage le plus. Pour pouvoir bénéficier de cette aide, le malade doit avoir reçu les soins prodigués par le soigneur et avoir passé les 8 dernières heures à se reposer.

L'affaiblissement temporaire de caractéristique infligé par une maladie est récupéré au rythme de 1 point par jour et par caractéristique, et ce même si l'organisme du personnage n'est pas encore parvenu à terrasser l'affection. Cela signifie qu'un aventurier chanceux ayant contracté une maladie dont l'effet n'est pas trop violent peut y résister longtemps, même si l'arriver pas à s'en débarrasser.

MÉTAMORPHOSE

Lidda trouve que le capitaine de la garde se comporte bizarrement, mais elle met cela sur le compte du stress. Et puis, alors qu'elle se prépare à s'en aller, elle entend un bruit étrange derrière elle. Se retournant brusquement, elle voit que l'homme avec qui elle vient de s'entretenir s'est transformé en humanoïde à peau bleue, haut de trois mètres et armé d'une énorme épée à deux mains — un ogre mage.

La magie permet aux personnages et aux monstres de changer de forme. Parfois, cette transformation est involontaire, mais dans la plupart des cas, elle avantage la créature qui la décide ou qui accepte de s'y prêter. Une créature ayant changé de forme conserve son esprit et ses facultés de réflexion.

Ce pouvoir suit les règles du sort métamorphose (voir page 259 du Manuel des Joueurs), exception faite des précisions suivantes.

Les créatures capables de se transformer à l'aide d'un pouypir et non d'un sort ne subissent pas de désorientation (voir *métamorphose*) en changeant de forme.

Une créature métamorphosée ne change pas de type. Même si elle est transformée en créature d'un autre type que le sien, elle est donc toujours affectée par les armes tueuses ou mortelles visant son propre type, ■ uniquement celui-ci.

Le rôdeur gagne son bonus contre ses ennemis jurés uniquement s'il a conscience d'être à face l'un d'entre eux. Si un de ses ennemis jurés change de forme, le rôdeur perd aussitôt son bonus.

Le bonus dont nains et gnomes bénéficient contre les géants dépend de la forme et de la taille de ces derniers. Nains et gnomes perdent leur bonus contre un géant transformé en autre chose. Par contre, ils le gagnent contre une autre créature métamorphosée en géant.

ODORAT

Ce pouvoir extraordinaire permet à la créature de repérer l'approche des ennemis, de remarquer ceux qui se cachent et de traquer ses proies à l'odeur.

La créature peut détecter ses adversaires à l'odeur, le plus souvent dans un rayon de 9 mètres. Si l'ennemi est dans le sens du vent, la créature le repère à 18 mètres de distance. À l'inverse, s'il est sous le vent, l'odorat ne fonctionne qu'à 4,50 mètres de distance. Les odeurs particulièrement fortes, telles que celles de la fumée ou de matières en décomposition, peuvent être décelées deux fois plus loin qu'indiqué. Enfin, la distance est triplée pour les odeurs extrêmement puissantes (comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Si la créature possède également le don Pistage, elle peut suivre une piste à l'odeur. Il lui faut réussir un test de Survie pour trouver la trace ou pour la suivre. Le DD du test est généralement de 10 pour une piste fraîche, mais il peut beaucoup augmenter ou diminuer en fonction du temps écoulé, du nombre de proies qui sont passées par là et de leur odeur. Il augmente de 2 pour chaque heure écoulée depuis le passage des créatures suivies. Sinon, ce pouvoir se conforme aux règles énoncées pour le don Pistage, page 98 du *Manuel des Joueur* (la créature ne tient toutefois aucun compte de l'état du sol ou de la visibilité).

Une créature possédant ce pouvoir peut identifier les odeurs familières, avec autant de facilité qu'un humain reconnaît ce qu'il a déjà vu.

L'eau peut empêcher les créatures terrestres de suivre une piste, surtout s'il s'agit d'un cours d'eau. Pour leur part, les créatures aquatiques telles que le requin possèdent également ce pouvoir et s'en servent normalement sous l'eau.

Une odeur particulièrement forte peut servir à en cacher une autre pour masquer une piste. La présence d'une telle odeur (poivre, etc.) empêche de détecter ou d'identifier les créatures proches à l'aide de l'odorat, et le DD du test de Survie passe à 20 au lieu de 10.

PARALYSIE

Un prêtre d'Hextor brandit son symbole sacré et prononce quelques paroles inintelligibles. Brusquement, Tordek sent que le contrôle de ses muscles lui échappe et se retrouve incapable de bouger. Sans défense, il entend le combat qui fait rage autour de lui et assiste à tout ce qui se déroule devant ses yeux, mais il ne peut pas tourner la tête pour voir comment ses amis s'en sortent. Le bruit de sa respiration et les battements de son cœur emplissent ses tympans. Puis il perçoit la présence de quelqu'un derrière lui, et ne peut qu'espérer qu'il s'agit d'un ami.

Certains sorts ou monstres (grâce à un pouvoir magique ou surnaturel) peuvent paralyser leurs victimes, les maintenant immobiles par magie (le cas des poisons paralysants est évoqué dans la section *Poison/Venin*).

Un personnage paralysé est incapable de parler ou d'accomplir la moindre action physique. Il reste totalement statique, et même ses amis ne peuvent bouger ses membres. Il n'a droit qu'aux actions purement mentales, par exemple lancer un sort sans composantes.

Une créature ailée se trouvant dans les airs au moment où elle est paralysée tombe aussitôt. De la même manière, un individu qui est en train de nager a des chances de se noyer.

PASSAGE DANS L'ÉTHÉR

Une araignée grosse comme un cheval jaillit de nulle part pour mordre Mialyë. Lidda se retourne brusquement pour la frapper, mais elle a déjà disparu. Les aventuriers savent que l'araignée de phase se trouve là, tout près, et qu'elle les épie depuis le plan Éthéré.

Les araignées de phase et quelques autres monstres vivent dans le plan Éthéré (voir page 151), qui existe parallèlement au plan Matériel (le monde réel). Les créatures évoluant dans ce plan sont dites éthérées. Contrairement aux créatures intangibles, les créatures éthérées ne sont pas présentes sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, inaudibles, dénuées de substance et d'odeur pour quiconque se trouve dans le plan Matériel. La plupart des attaques magiques restent sans effet sur elles. *Détention de l'invisibilité* et *vision lucide* permettent de les repérer.

Elles voient et entendent tout ce qui se passe à moins de 18 mètres d'elles dans le plan Matériel, mais les solides limitent normalement leur champ de vision (par exemple, elles ne voient pas au travers d'un mur). Une créature éthérée se trouvant dans un objet ne peut plus voir. Cela étant, les objets et les créatures qui se trouvent dans le plan Matériel leur apparaissent gris, spectraux et indistincts. Elles ne peuvent pas affecter le plan Matériel, même à l'aide de magie. Par contre, elles ont des interactions normales avec les autres créatures et objets éthérés (qui sont solides pour elles).

Même lorsqu'une créature du plan Matériel peut voir une créature éthérée (par exemple, à l'aide du sort *détention de l'invisibilité*), elles sont sur deux plans d'existence distincts et sont incapables d'interagir. Par contre, deux créatures éthérées sont sur le même plan et peuvent s'affecter l'une l'autre normalement.

Les effets de force originaires du plan Matériel s'étendent jusqu'au plan Éthéré, avec pour conséquence qu'un mur de force bloque les créatures éthérées ■ que *projectile magique* les affecte normalement (à condition que le lanceur de sorts puisse voir sa cible éthérée). Les attaques de regard et les abjurations s'étendent elles aussi du plan Matériel vers le plan Éthéré. À l'inverse, si l'on fait appel à ces pouvoirs ou effets depuis le plan Éthéré, ils n'ont aucun impact sur le plan Matériel.

Les créatures éthérées peuvent se déplacer dans toutes les directions, y compris le haut et le bas. Elles n'ont pas besoin de marcher sur une surface dure et les solides ne constituent pas un obstacle pour elles (mais elles n'y voient plus rien quand leurs yeux se trouvent à l'intérieur d'un mur, par exemple).

Les fantômes possèdent le pouvoir de manifestation, qui leur permet d'apparaître dans le plan Matériel en tant que créatures intangibles. Malgré cela, ils continuent d'évoluer dans le plan Éthéré, et toute créature s'y trouvant avec eux peut les combattre normalement.

Les créatures éthérées ne sont pas gênées par les liquides, qui n'ont pour elles pas plus de substance que l'air. Elles agissent normalement sous l'eau.

Étant dénuées de masse, elles n'ont pas à craindre la moindre chute.

PERCEPTION DES VIBRATIONS

Les créatures qui possèdent ce pouvoir localisent leurs proies grâce aux vibrations propagées par le sol. La créature sait automatiquement où se trouve tout ce qui est en contact avec le sol dans les limites de portée (18 mètres pour le rhogqua).

S'il est impossible de tracer une ligne directe entre la créature et sa proie (pour cause de faille, etc.), la portée indique le plus court chemin pris par les vibrations pour contourner l'obstacle. À noter que la créature ne détecte que ce qui se déplace en contact avec le sol.

On considère qu'un individu se déplace tant qu'il exécute une action physique (même s'il lance un sort en restant sur place). Il n'a pas besoin d'avancer pour être détecté par une créature dotée du pouvoir de perception des vibrations.

PERTE DE NIVEAU

Un personnage perdant un niveau perd immédiatement un dé de vie, avec tout ce qui s'ensuit (diminution éventuelle des bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, perte possible d'aptitudes ou de pouvoirs spéciaux, etc.). Par exemple, un roublard de niveau 2 possède le pouvoir d'esquive totale, mais il le perd s'il tombe au niveau 1. Le personnage perd également les autres avantages dus à une progression en niveau (points de caractéristiques, degré de maîtrise augmenté dans certaines compétences, etc.). En cas de doute

TABLE 8-3 : POISONS ET VENINS

Substance toxique	Type	Effet initial	Effet secondaire	Prix	DD de préparation
Venin de mille-pattes monstrueux (taille P)	Blessure (DD 11)	1d2 Dex	1d2 Dex	90 po	15
Venin de vipère à tête noire	Blessure (DD 11)	1d6 Con	1d6 Con	120 po	15
Tormentille (racine)	Blessure (DD 12)	0	1d4 Con + 1d3 Sag	100 po	15
Extrait de sanvert (plante)	Blessure (DD 13)	1 Con	1d2 Con	100 po	15
Poison drow	Blessure (DD 13)	Perte de connaissance pour 1 minute	Perte de connaissance pour 2d4 heures	100 po	15
Venin d'araignée monstrueuse (taille M)	Blessure (DD 14)	1d4 For	1d6 For	150 po	15
Ajonc à feuilles bleues (feuilles)	Blessure (DD 14)	1 Con	Perte de connaissance pour 1d3 heures	120 po	15
Venin de wiverne	Blessure (DD 17)	2d6 Con	2d6 Con	3 000 po	25
Essence d'ombre (mort-vivant)	Blessure (DD 17)	1 For ¹	2d6 For	250 po	20
Venin de scorpion monstrueux (taille G)	Blessure (DD 18)	1d6 For	1d6 For	200 po	20
Venin de guêpe géante	Blessure (DD 18)	1d6 Dex	1d6 Dex	210 po	20
Mortelazme	Blessure (DD 20)	1d6 Con	2d6 Con	1 800 po	25
Venin de ver pourpre	Blessure (DD 24)	1d6 For	1d6 For	700 po	20
Fluide cervical de charognard rampant	Contact (DD 13)	Paralysie pour 2d6 minutes	0	200 po	15
Nitharite (poudre minérale)	Contact (DD 13)	■	3d6 Con	650 po	20
Pâte de malys (racine)	Contact (DD 16)	1 Dex	2d4 Dex	500 po	20
Poudre d'assonne (feuilles séchées)	Contact (DD 16)	2d12 pv	1d6 Con	300 po	20
Terrinave (racine)	Contact (DD 16)	1d6 Dex	2d6 Dex	750 po	25
Extrait de lotus noir (nénuphar)	Contact (DD 20)	3d6 Con	3d6 Con	4 500 po	35
Bile de dragon	Contact (DD 26)	3d6 For	0	1 500 po	30
Entolome zébré (champignon)	Ingestion (DD 11)	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 po	15
Arsenic	Ingestion (DD 13)	1 Con	1d8 Con	120 po	15
Amnésite (mousse)	Ingestion (DD 14)	1d4 Int	2d6 Int	125 po	15
Huile de taggit (plante)	Ingestion (DD 15)	■	Perte de connaissance pour 1d3 heures	90 po	15
Cendres de liche	Ingestion (DD 17)	2d6 For	1d6 For	250 po	20
Ténébreux vireux (champignon)	Ingestion (DD 18)	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For	300 po	25
Cendres d'ungol	Inhalation (DD 15)	1 Cha	1d6 Cha + 1 Cha*	1 000 po	20
Brume de folie	Inhalation (DD 15)	1d4 Sag	2d6 Sag	1 500 po	20
Vapeurs d'othur brûlé	Inhalation (DD 18)	1 Con ¹	3d6 Con	2 100 po	25

¹ Diminution permanente (plutôt qu'affaiblissement temporaire).

quant aux compétences ou caractéristiques améliorées, le personnage perd un point dans sa meilleure caractéristique ou son degré de maîtrise le plus élevé baisse d'autant. Si le familier ou un autre compagnon du personnage (un destrier de paladin, par exemple) a ses capacités liées au niveau de ■ dernier, ses pouvoirs diminuent pour revenir au niveau correspondant.

Le total de points d'expérience de la victime tombe immédiatement à mi-chemin entre son nouveau niveau et le suivant. Par exemple, un personnage redescendant au niveau 1 verra son total de PX tomber à 500 (et ce, qu'il ait perdu un ou plusieurs niveaux d'un coup).

POISON/VENIN

Chaque fois qu'un personnage est blessé par une arme empoisonnée ou une créature venimeuse, mais aussi chaque fois qu'il touche un objet enduit d'un poison de contact ou mange un aliment empoisonné, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, il subit l'effet initial de la substance toxique, ce qui se traduit souvent par un affaiblissement temporaire de points de caractéristique. Même en cas de réussite, un second jet de Vigueur est nécessaire 1 minute plus tard pour effet un effet secondaire.

Les termes poisons et venins sont complètement interchangeables. Une créature immunisée contre les poisons l'est aussi contre les venins et inversement. On utilise généralement le premier terme pour les substances manufacturées ou minérales et le second pour les substances sécrétées par des créatures.

Une arme ou un objet enduit d'une dose de poison ne peut affecter qu'une seule et unique créature. Le poison conserve toute ■ virulence jusqu'à ce que l'arme inflige une blessure ou que l'objet soit touché (à moins que la substance

n'ait été essuyée au préalable). Un produit toxique répandu sur un objet ou exposé à l'air libre (comme dans le cas où une fiole de poison perd son bouchon) reste toujours aussi dangereux jusqu'à ce qu'on le touche.

Poisons magiques et surnaturels peuvent exister, mais pour la plupart, leurs effets sont d'origine extraordinaire.

Les poisons sont répartis en quatre grandes catégories selon leur méthode d'inoculation : blessure, contact, ingestion et inhalation.

Blessure. Les poisons de blessures doivent être inoculés en blessant leur victime. Si les dégâts d'une attaque sont réduits à 0 par une éventuelle réduction des dégâts, le poison est sans effet. Les pièges attaquant à l'aide d'aiguilles, de fléchettes ou d'autres types d'armes contiennent parfois des poisons de ce type.

Contact. Il suffit de toucher un poison de cette catégorie pour avoir à jouer un jet de sauvegarde. Il peut être inoculé à l'aide d'une arme ou d'une attaque de contact. Même si les dégâts de l'attaque en elle-même sont réduits à 0 par le biais d'une éventuelle réduction des dégâts, le poison l'affecte tout de même. Un coffre ou un autre objet peut être enduit d'un poison de contact pour piéger les importuns.

Ingestion. Les poisons à ingestion sont quasiment inutilisables en combat. Un empoisonneur peut faire avaler une potion à une créature inconsciente ou duper sa victime pour lui faire avaler de la nourriture empoisonnée. Les assassins et les utilisateurs de ces poisons les réservent à d'autres types de situations.

Inhalation. On conserve habituellement le poison à inhalation dans des fioles fragiles ou des coquilles d'œufs. On peut les lancer par une attaque à distance ayant un facteur de portée de 3 mètres et elles relâchent leur contenu

lorsqu'elles frappent une surface solide (ou qu'on les frappe). Une dose suffit pour remplir un cube de 3 mètres d'arête. Toutes les créatures dans cette zone d'effet doivent jouer un jet de Vigueur. (Il est inutile de retenir sa respiration. Ces poisons affectent la membrane nasale, le canal lacrymal ou d'autres parties du corps.)

Les poisons et venins sont détaillés sur la Table 8-3, selon les critères suivants.

Substance toxique. Le nom du poison ou du venin, et ce qui le produit quand il est d'origine végétale ou minérale (plante, racine, etc.).

Type. Voie de transmission (blessure, contact, ingestion ou inhalation) et le DD qu'il faut atteindre au jet de sauvegarde pour résister.

Effet initial. L'effet subi par la victime si elle rate son premier jet de sauvegarde. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Effet secondaire. L'effet subi par la victime si elle rate le second jet de sauvegarde, qui intervient 1 minute après l'empoisonnement. Il s'agit d'un affaiblissement temporaire en règle générale, sauf indication contraire.

Prix. Le prix d'une dose (une fiole). Il est impossible d'utiliser un poison en quantité inférieure à une dose. Acherer, détenir ou fabriquer du poison est interdit par la loi, même dans les grandes villes, on ne peut obtenir de telles substances qu'auprès de spécialistes opérant en toute illégalité.

Préparation du poison

La préparation du poison suit les règles de la fabrication d'objets décrit pages 68-69 du *Manuel des Joueurs*. Elle nécessite la compétence d'Artisanat (fabrication de poison). On peut utiliser Artisanat (alchimie), mais avec un malus de -4 sur les tests. Dans la plupart des cas, les matières premières nécessaires ne sont pas en vente libre, ce qui réduit leur disponibilité et augmente leur prix. Par contre, si le préparateur dispose du cadavre de la créature sécrétant le poison, alors le coût de création est divisé par deux.

Des risques de l'utilisation du poison

Un personnage a 5% de risque de s'empoisonner chaque fois qu'il enduit une arme de poison (ou qu'il prépare la substance, par exemple en la mélangeant à des aliments). De même, s'il obtient un 1 naturel (avant modifications) au jet d'attaque, il doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de se couper accidentellement avec son arme empoisonnée.

Immunité contre le poison

Wivernes, méduses et autres créatures sécrétant naturellement du venin sont immunisées contre leur propre toxine. Les créatures non vivantes (créatures artificielles et morts-vivants) et celles qui n'ont pas de métabolisme (telles que les élémentaires) sont immunisées contre tous les poisons. Vases, plantes, certains monstres (comme les tanar'ris, ou démons) sont également immunisés contre le poison. Mais, dans leur cas, on peut concevoir qu'il soit possible de concocter une substance spécialement conçue pour leur faire du mal.

RAYONS

Un mince rayon vert jaillit de l'un des yeux secondaires du tyranneuil et traverse toute la pièce pour venir frapper Mialyë. La magicienne s'écarte dans l'espoir de l'éviter, mais en vain. Une aura d'énergie se forme autour d'elle et tente de la désintégrer. Une grimace de douleur se grave sur ses traits alors qu'elle lutte contre l'agression. En une fraction de seconde, le halo lumineux disparaît. Mialyë a résisté. Mais déjà, le tyranneuil lui envoie un second rayon...

Toutes les attaques prenant la forme d'un rayon sont soumises au résultat d'une attaque de contact à distance, qu'il s'agisse des rayons projetés par les yeux des tyranneuls ou d'un sort tel que *rayon affaiblissant*. Chaque rayon s'accompagne d'une portée maximale et aucun malus de portée ne s'applique. Même si l'attaque de rayon réussit, la victime a généralement droit à un jet de sauvegarde (Vigueur ou Volonté). Ce n'est jamais un jet de Réflexes, mais si la Dextérité de la cible est suffisamment élevée, elle est sans doute difficile à toucher, même sur une attaque de contact.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS (RD)

La flèche se plante dans la poitrine du vampire, qui l'arrache dédaigneusement et part d'un grand rire alors que la blessure se referme devant les yeux des personnages. « C'est tout ce que vous savez faire ? » le narque-t-il avec mépris.

Certaines créatures possèdent un pouvoir surnaturel leur permettant d'ignorer les coups ou grâce auquel les blessures infligées par la majorité des armes se referment instantanément.

Le chiffre ou nombre apparaissant à gauche de la barre de fraction indique combien de points de dégâts la créature ignore à chaque attaque. Par exemple, si un monstre bénéficiant de 5 points de réduction des dégâts subit une attaque infligeant 8 points de dégâts, il ne perd que 3 points de vie.

Dans la plupart des cas, certaines armes peuvent ignorer cette réduction. Cette information se trouve à la droite de la barre de fraction. Par exemple, un loup-garou bénéficie de la réduction des dégâts suivante : 10/argent. Cela signifie que les 10 premiers points de dégâts infligés par une attaque ne lui font rien, sauf si le coup a été porté avec une arme en argent alchimique. D'autres formes de réduction des dégâts peuvent être ignorées par les armes magiques (c'est-à-dire n'importe quelle arme disposant d'un bonus d'altération d'au moins +1, à l'exception des armes de maître), certains types d'armes (perforantes, tranchantes ou contondantes), certains matériaux (comme l'adamantium ou le fer froid) ou les armes alignées (par exemple, une épée +1 sainte ou une arme affectée par un sort d'arme alignée). Si la barre de fraction est suivie d'un tiret (comme c'est le cas pour l'aptitude de classe du barbare), la réduction des dégâts s'applique contre toutes les attaques, sauf celles qui sont spécifiquement indiquées, comme ne tenant pas compte de la réduction des dégâts adverse.

Les munitions tirées par une arme à projectiles disposant d'un bonus d'altération de +1 ou plus (à l'exception des armes de maître) sont considérées comme magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts. Par exemple une bille de fer non magique lancée depuis une fronde +1 est considérée comme une arme magique. De même, les munitions tirées depuis une arme à projectiles alignée (comme un arc long +1 saint ou un arc court de maître sous l'effet du sort *arme alignée*) obtiennent l'alignement de l'arme à projectiles (en plus de l'alignement qu'elles peuvent déjà avoir). Par exemple, une flèche +1 impie lancée par un arc court +2 anarchique est considérée comme une arme du Mal (par sa propriété impie) et du Chaos (par la propriété anarchique de l'arc court).

Quand la réduction des dégâts annule totalement les dégâts infligés par une attaque, les éventuels effets secondaires de l'attaque disparaissent également (poison, étourdissement si le coup a été porté par un moine, maladie, etc.). La réduction des dégâts est inefficace contre les attaques de contact, les dégâts de type énergie destructive accompagnant l'attaque principale (par exemple les dégâts causés par le feu à chaque coup porté par un élémentaire du Feu) ou l'absorption d'énergie. Elle reste également sans effet contre les poisons et maladies contractés par ingestion, inhalation ou contact. Si la créature bénéficiant de la réduction des dégâts est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration. L'attaque ne lui inflige aucun dégât.

Les sorts, pouvoirs magiques et les attaques d'énergie destructive (y compris le feu d'origine non magique) ne sont pas affectées par la réduction des dégâts.

Parfois, la réduction des dégâts prend la forme d'une guérison instantanée. Une épée non magique peut entailler la chair d'un démon, mais la blessure se referme aussi vite qu'elle s'est formée. Le reste du temps, les armes ricochent contre l'épiderme trop rigide de la créature, comme c'est le cas pour les gargouilles et les golems de fer. Quoiqu'il en soit, les personnages devraient vite comprendre qu'il est temps de changer de tactique.

Si une créature dispose de plusieurs réductions des dégâts (grâce à plusieurs sources distinctes), ces protections ne se cumulent pas. La créature bénéficie alors contre chaque attaque de la réduction la plus importante selon la situation. Par exemple, un sanglier-garou, qui a une réduction des dégâts de 10/argent, lance un sort de *force du colosse* et obtient une réduction des dégâts de 5/Mal. Les dégâts des armes qui ne sont ni en argent, ni du Mal sont réduits de 10 points. Les armes en argent alchimique ignorent la première réduction mais pas la seconde et leurs dégâts sont réduits de 5 points. Inversement, les armes du Mal ignorent la seconde réduction mais pas la première et leurs dégâts sont réduits de 10 points. Seule une arme en argent alchimique et du Mal ignore les deux réductions et inflige des dégâts normaux.

RÉGÉNÉRATION

Les créatures dotées de ce pouvoir extraordinaire récupèrent rapidement les points de vie perdus, et même leurs membres tranchés.

Les dégâts infligés à la créature sont considérés comme des dégâts normaux, que son organisme soigne à un rythme fixe (par exemple, 5 points par round pour un troll).

Certaines formes d'attaque, généralement le feu et l'acide, infligent des dégâts normaux à la créature, qui ne peut se régénérer dans ce cas de figure (pour plus de précisions, voir la description de chaque créature concernée dans le *Manuel des Monstres*).

Les membres tranchés de la créature repoussent ou se ressoudent si elle peut les accolés au niveau de la plaie. Ils pourrissent s'ils ne sont pas rattachés au corps.

La régénération ne permet pas de récupérer les points de vie perdus par asphyxie, déshydratation ou malnutrition.

Les attaques n'infligeant aucun dégât (par exemple, le sort *implosion* et la plupart des poisons) ne sont pas affectées par la régénération.

Une attaque causant une mort immédiate (coup de grâce, dégâts excessifs, attaque mortelle d'un assassin, etc.) ne menace la créature que si elle est portée à l'aide d'une arme lui infligeant des dégâts normaux.

RÉSISTANCE À LA MAGIE (RM)

La résistance à la magie (ou RM) est un pouvoir extraordinaire permettant de ne pas être affecté par la magie (certains sorts confèrent temporairement une résistance à la magie plus ou moins élevée).

Lorsqu'un personnage lance un sort sur une créature bénéficiant de résistance à la magie, il ne l'affecte que si le résultat de son test de niveau de lanceur de sorts ($1d20 + \text{niveau de lanceur de sorts}$) est égal ou dépasse la valeur de résistance à la magie de sa cible. La résistance à la magie est en quelque sorte une CA contre les attaques magiques. Si le lanceur de sorts n'obtient pas le total nécessaire, son sort reste sans effet. Une créature n'a pas besoin d'être consciente du danger pour que sa résistance à la magie fasse effet.

La résistance à la magie ne fonctionne que contre les sorts et les pouvoirs magiques, pas contre les pouvoirs extraordinaires ou surnaturels (ni contre le bonus d'altération des armes magiques). Par exemple, le pouvoir de *terreur* d'un *sceptre des seigneurs de la guerre* est soumis à la résistance à la magie de la cible, car il s'agit d'un effet apparenté à un sort. À l'inverse, la résistance à la magie ne protège pas contre les bonus que le *sceptre* confère au combat (comme par exemple quand on le transforme en *masse d'armes +2*). De la même manière, certains pouvoirs de créatures sont soumis à la résistance à la magie, d'autres non. Par exemple, la résistance à la magie protège contre les sorts d'un androsphinx, mais pas contre son rugissement (lequel est un pouvoir surnaturel). Elle est également utile contre les sorts qu'un prêtre peut jeter, mais pas contre l'usage qu'il est capable de faire de l'énergie positive ou négative. À noter que certains sorts ne sont pas soumis à la résistance à la magie, comme indiqué par la ligne *Résistance à la magie* de leur description.

Une créature peut volontairement réduire ou réprimer sa résistance à la magie par une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Dans ce cas, la résistance à la magie conserve la valeur décidée jusqu'au prochain tour de jeu de la créature. Dès le round suivant, elle revient à sa valeur d'origine, sauf si la créature décide de la conserver diminuée, par une nouvelle action simple n'exposant pas à une attaque d'opportunité.

La résistance à la magie n'interfère jamais avec les propres sorts, pouvoirs ou objets magiques de la créature.

Une créature possédant une certaine résistance à la magie ne peut pas en faire bénéficier d'autres individus en les touchant ou en se tenant à côté d'eux. Les créatures et objets magiques capables d'un tel transfert de résistance à la magie se comptent sur les doigts de la main.

Différentes sources de résistance à la magie ne se cumulent pas. Elles coexistent, avec pour conséquence que seule la plus puissante est prise en compte. Si un prêtre portant une *roite de mailles +1 de résistance à la magie* (15) lance *aura sacrée*, qui confère une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou lancés par les créatures maléfiques, le personnage bénéficie de deux valeurs de résistance à la magie distinctes : 25 contre les sorts mentionnés ci-dessus et 15 contre tous les autres sorts et pouvoirs magiques.

Quand s'applique la résistance à la magie ?

Tous les sorts détaillés dans le *Manuel des Joueurs* indiquent si la résistance à la magie fonctionne contre eux. En règle générale, le facteur déterminant est l'effet du sort :

Sort à cibles. La résistance à la magie ne s'applique que si le sort prend directement la créature pour cible. Certains sorts peuvent être dirigés contre plusieurs cibles (comme par exemple *projectile magique* à partir du niveau 3). Dans ce cas, la résistance à la magie n'affecte que la partie du sort prenant la créature pour cible, pas le reste. Si plusieurs créatures bénéficiant de résistance à la magie sont prises pour cibles par un tel sort, on joue la résistance à la magie de chacune séparément.

Sort de zone. La résistance à la magie s'applique si la créature se trouve à l'intérieur de la zone d'effet du sort. Elle protège normalement la créature, sans affecter le sort.

Sort à effet. La plupart des sorts de ce type créent ou font apparaître quelque chose. Ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie. Par exemple, *convocation de monstres* I fait apparaître une ou plusieurs entités pouvant attaquer normalement une créature bénéficiant de résistance à la magie. Il arrive parfois que la résistance à la magie s'applique si le sort affecte plus ou moins directement la créature concernée (comme c'est le cas pour *toile d'araignée*).

La résistance à la magie peut également protéger contre un sort qui a déjà été jeté. Dans ce cas, on effectue le test de résistance à la magie quand la créature protégée est affectée par le sort. Par exemple, si un ogre mage s'approche à moins de 3 mètres d'un mur de feu, le personnage qui a fait apparaître l'obstacle doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie du monstre (18). S'il le rate, l'ogre mage n'est pas affecté par la proximité des flammes.

N'effectuez qu'un test de niveau de lanceur de sorts par sort ou pouvoir pour une seule et même créature. Si le premier est réussi, la créature est affectée par le sort tant que celui-ci persiste. S'il est raté, le monstre continue de résister au sort par la suite. Par exemple, un succube tente de traverser une barrière de lames créée par Jozan. Si le test de niveau de lanceur de sorts de ce dernier est supérieur ou égal à la résistance à la magie du démon, ce dernier est tailladé par les lames. S'il réessaye par la suite de franchir l'obstacle, elle est automatiquement affectée, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un second jet de dé. Si une créature est affectée par un sort alors qu'elle avait volontairement réduit sa résistance à la magie, elle dispose d'une seconde chance lorsque sa résistance à la magie remonte à sa valeur normale.

La résistance à la magie ne fonctionne que si l'énergie créée ou libérée par le sort s'attaque directement au corps ou à l'esprit de la cible. Si elle affecte autre chose (le sol, l'air ambiant, la luminosité, etc.), on n'effectue pas de jet de dé, même si la créature est indirectement affectée. Certaines créatures peuvent être blessées ou handicapées par un sort qui ne les prend pas directement pour cibles. Par exemple, *lumière du jour* nuit aux drows, qui sont très sensibles à la lumière. Mais comme ce sort est le plus souvent lancé sur une zone et non sur une ou plusieurs créatures, les elfes noirs affectés ne peuvent pas compter sur leur résistance à la magie pour les protéger. Dans ce cas de figure, la résistance à la magie ne fonctionnerait que si le lanceur de sorts jetait *lumière du jour* sur un objet tenu ou porté par un des drows.

La résistance à la magie ne s'applique pas si le sort a pour fonction d'abuser une créature ou de révéler quelque chose à son sujet (comme c'est par exemple le cas pour les sorts *image imparfaite* ou *détection de pensées*).

L'énergie magique doit continuer de fonctionner pour que la résistance à la magie entre en jeu. Les sorts ayant une durée instantanée, mais des effets qui se prolongent dans le temps, ne sont pas soumis à la résistance à la magie, sauf si la créature protégée est exposée au sort au moment où celui-ci est lancé. Par exemple, la résistance à la magie ne permet pas de dissiper un mur de pierre qui a déjà été jeté.

En cas de doute, basez-vous sur l'école du sort :

Abjuration. Pour que la résistance à la magie fasse effet, la cible doit être transformée, retenue ou blessée de quelque façon que ce soit. Elle n'interrompt pas contre les sorts modifiant les perceptions du sujet, comme *anti-détection*. Les abjurations qui bloquent ou annulent les attaques ne sont pas soumises à la résistance à la magie, car elles affectent l'individu protégé, et non les créatures qui l'attaquent.

Divination. Ces sorts n'affectent jamais les créatures directement. Ils ne sont donc pas soumis à la résistance à la magie, même si ce qu'ils révèlent peut parfois avoir des conséquences néfastes.

Enchantement. Comme les enchantements affectent l'esprit des créatures qu'ils prennent pour cibles, ils sont généralement soumis à la résistance à la magie.

Évocation. Si un sort d'évocation inflige des dégâts à la créature, il a un effet direct, auquel cas la résistance à la magie fonctionne. S'il endommage quelque chose d'autre, la résistance à la magie ne fonctionne pas. Par exemple, le sort *éclair* est soumis à la résistance à la magie s'il est lancé directement sur une créature bénéficiant de ce pouvoir (à noter que, même si la créature est protégée contre l'attaque, le sort n'est pas dissipé pour autant). Par contre, si le même éclair prend pour cible le plafond, la résistance à la magie de la créature ne la protège pas, et ce même si cette dernière se fait ensevelir sous les gravats causés par le sort.

Illusion. Les illusions ne sont presque jamais soumises à la résistance à la magie, exception faite de celles qui attaquent directement l'esprit de la cible, comme *assassin imaginaire* et *magie des ombres*.

Invocation. En règle générale, la résistance à la magie n'est d'aucune aide contre les invocations, sauf si elles génèrent de l'énergie sous une forme ou une autre (comme c'est le cas pour *flèche acide* de *Melf* ou *mot de pouvoir étourdissant*). Les sorts qui appellent des créatures ou produisent des effets se comportant comme des créatures ne sont pas soumis à la résistance à la magie.

Nécromancie. La plupart des sorts de nécromancie affectent directement l'énergie vitale de la cible et sont donc soumis à la résistance à la magie. Les sorts inhabituels tels que *main spectrale* constituent l'exception à la règle, car ils n'affectent personne directement.

Transmutation. Les sorts de ce type sont soumis à la résistance à la magie s'ils ont pour fonction de transformer une créature, mais pas s'ils affectent l'environnement (par exemple, la résistance à la magie ne protège pas contre *transmutation de la pierre en boue* ou *enchevêtrement*, qui affectent respectivement la roche et la végétation). Certains rendent un objet plus dangereux (par exemple *pierre magique*), mais ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie car ils affectent les objets, et non une créature (même si celle-ci est par la suite prise pour cible par les objets enchantés). Dans le cas de *pierre magique*, la résistance à la magie ne fonctionne que si la créature tient les pierres en main au moment où le sort est jeté.

Plusieurs pouvoirs de ce type de sources différentes, comme une résistance naturelle et un sort de résistance aux énergies destructives, ne se cumulent pas. Seule la résistance la plus efficace est prise en compte.

TERREUR

Un dragon vert jeune adulte charge les aventuriers. Tordek en éprouve une légère crainte, qu'il chasse en serrant les dents. Pour sa part, Lidda est davantage affectée. Malgré sa détermination, la peur amoindrit ses facultés. Enfin, le suivant qui a rejoint les compagnons depuis peu lâche son arme et s'enfuit en hurlant, terrorisé.

Sorts, objets magiques et monstres peuvent inspirer une terreur plus ou moins grande aux personnages. Dans la plupart des cas, les cibles ont droit à un jet de Volonté. Si elles le ratent, elles sont secouées, effrayées ou paniquées, selon l'adversaire ou la source qu'elles ont en face d'elles.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Effrayé. Un personnage effrayé est secoué et s'enfuit aussi rapidement que possible. Il est toutefois capable de choisir sa direction de fuite et peut recommencer à agir comme il le souhaite dès qu'il ne voit plus (ou n'entend plus) ce qui l'a effrayé. Néanmoins, tant que l'effet persiste, il se remet à fuir s'il doit de nouveau affronter ce qui l'a terrifié la première fois. Si toute fuite lui est interdite, il peut se battre, mais il reste secoué.

Paniqué. Un personnage paniqué est secoué et s'enfuit le plus vite possible. Il cherche juste à s'éloigner de ce qui le terrifie, sans réfléchir où il va, mais en fuyant toute autre source de danger potentielle. Si on l'empêche de s'échapper, il se recroqueville sur lui-même plutôt que de combattre.

Intensification de la terreur. Les effets de type terreur sont cumulables : un personnage déjà secoué qui est secoué une seconde fois devient effrayé, tandis qu'un personnage secoué qui se retrouve effrayé par un second effet cède directement à la panique. De la même manière, un individu effrayé obtenant un résultat secoué ou effrayé devient paniqué.

Succès de la résistance à la magie

La résistance à la magie empêche sorts et pouvoirs magiques d'affecter la créature protégée ou de lui nuire, mais elle ne permet jamais de dissiper ou de faire disparaître un effet magique affectant une autre créature. Elle peut empêcher un sort de dissiper un autre sort protégeant la créature.

Si le sort a été lancé au préalable et continue de faire effet, un test de niveau de lanceur de sorts raté indique que la créature n'est pas affectée. Le sort continue toutefois de faire effet jusqu'à la fin de la durée indiquée (et d'affecter les autres créatures, si elles ne sont pas protégées par leur résistance à la magie).

RÉSISTANCE AU RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Grâce à leur force de volonté ou à l'énergie maléfique qui les anime, certaines créatures (principalement des morts-vivants) sont moins affectées par les prêtres et les paladins cherchant à les repousser ou à les intimider (voir *Renvoi* (intimidation) des morts-vivants, page 139 du *Manuel des Joueur*).

Ce pouvoir est de nature extraordinaire.

Chaque fois que quelqu'un tente de repousser, d'intimider, de détruire ou de contrôler la créature (mais aussi d'augmenter son moral), ajoutez le chiffre indiqué à son nombre de dés de vie pour tous les aspects du renvoi. Par exemple, une ombre a 3 DV et une résistance au renvoi des morts-vivants de +2. Si un prêtre (ou un paladin) cherche à la repousser (ou à l'intimider, etc.), on la considère comme un monstre à 5 DV, même si elle continue d'avoir 3 DV pour tout le reste.

RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES

Une créature résistant à un type d'énergie destructive bénéficie d'une importante protection (mais pas d'une immunité totale) contre la source de dégâts correspondante. Ce pouvoir est généralement de nature extraordinaire.

Chaque pouvoir de résistance est défini par le type d'énergie destructive contre lequel il protège, ainsi que par le nombre de points de dégâts qu'il annule par attaque. Par exemple, un jann bénéficie de résistance au feu (10), ce qui signifie que, il ne tient aucun compte des 10 premiers points de dégâts de feu infligés par chaque attaque, que la source en soit magique ou non.

Si la créature est en train de lancer un sort, elle n'a pas besoin d'effectuer de test de Concentration si l'attaque est totalement stoppée par sa résistance.

VISION ET PERCEPTION AVEUGLE

Certaines créatures ont le pouvoir extraordinaire d'utiliser un (ou plusieurs) autre sens que la vue de manière à pouvoir agir normalement même quand elles n'y voient pas. Les sens pouvant entrer en jeu sont variés : perception des vibrations, odorat exceptionnellement développé, ouïe hors du commun ou sonar. Grâce à ce pouvoir, la créature n'est pas affectée par l'invisibilité de ses adversaires, ni par le camouflage ou l'obscurité, même d'origine magique (mais elle reste incapable de discerner les entités éthérées). La vision aveugle porte à une distance précisée dans la description de la créature.

- La vision aveugle ne permet pas de distinguer les contrastes ou les couleurs, ni de lire.
- Contrairement à la vision dans le noir, elle ne rend pas vulnérable aux attaques de regard.
- Les attaques aveuglantes n'affectent pas une créature bénéficiant de vision aveugle.
- Par contre, les attaques assourdissantes « aveuglent » la créature si celle-ci se repère grâce aux ondes sonores (comme le sonar des chauves-souris).
- La vision aveugle fonctionne sous l'eau, mais pas dans le vide.

Perception aveugle. La perception aveugle est une version moins développée de la vision aveugle, possédée par certaines créatures comme les chauves-souris. Elle permet de remarquer ce qu'on ne peut pas voir, mais sans détails. La perception aveugle permet de remarquer et localiser les créatures se trouvant à portée sans passer par un test de Détection ou de Perception auditive, à condition d'avoir une ligne d'effet dégagée jusqu'à elles. Cependant, si la créature disposant de perception aveugle ne peut voir ses adversaires par d'autres moyens, ceux-ci bénéficient d'un camouflage total (50% de risque de rater) et elle perd son bonus de Dextérité à la CA face à eux. De même, ses attaques ont les chances de rater habituelles face à des adversaires profitant d'un camouflage. Enfin, le manque de visibilité handicape normalement ses mouvements.

VISION DANS LE NOIR

La vision dans le noir est un pouvoir extraordinaire permettant de voir en l'absence de source de lumière. La portée est précisée dans la description de chaque créature.

La vision dans le noir permet seulement de voir en noir et blanc (elle ne permet pas de distinguer les couleurs). Elle ne permet pas de distinguer ce que

l'on ne verrait pas sous un éclairage normal : les objets invisibles le restrent et les illusions ne disparaissent pas. Elle rend vulnérable aux attaques de type regard.

La présence de lumière ne gêne pas la vision dans le noir. Si un personnage doté d'une vision dans le noir portant à 18 mètres se tient dans une zone de lumière éclairant à 6 mètres à la ronde, il y voit normalement jusqu'en limite de la zone éclairée, puis sa vision dans le noir prend le relais jusqu'à 18 mètres de distance.

VISION NOCTURNE

Les personnages dotés de vision nocturne ont une rétine tellement sensible qu'ils voient deux fois plus loin que la normale dans des conditions de faible éclairage. Si un groupe d'aventuriers s'engage dans un tunnel obscur en s'éclairant d'une torche dont la lumière porte à 8 mètres, les elfes du groupe y voient jusqu'à 12 mètres de distance. La vision nocturne est en couleur. Un lanceur de sorts peut s'en servir pour lire un parchemin, du moment qu'il bénéficie de la plus infime source de lumière (une petite flamme de bougie, par exemple).

En extérieur, les personnages dotés de vision nocturne voient aussi bien à la clarté de la lune qu'en plein jour.

LISTE DES ÉTATS PRÉJUDICIAIRES

Cette partie du glossaire décrit les situations qui handicapent les personnages en les affaiblissant, en les ralentissant, voire en provoquant leur mort. Si certains effets ne peuvent se combiner, appliquez seulement le plus défavorable des deux. Par exemple, un individu hébété ■ confus se retrouve incapable d'agir (car l'hébétément est plus grave que confus). Un personnage confus peut être pris du désir d'attaquer la créature la plus proche de lui, mais il en est incapable, étant hébété.

Affaibli de façon temporaire. Le personnage a subi un affaiblissement temporaire de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Il les récupère au rythme de 1 par jour et par caractéristique affaiblie, sauf indication contraire dans la source de l'effet. Un personnage se retrouvant à 0 en Force tombe au sol et est incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience (voir Affaiblissement ou diminution de caractéristique, dans la partie précédente).

L'affaiblissement temporaire est différent d'un malus à une valeur de caractéristique, lequel disparaît dès que l'effet (fatigue, enchevêtrement, etc.) qui l'a provoqué s'achève.

Agrippé. En train de lutter avec un ou plusieurs adversaires. Un personnage agrippé est limité dans le choix des actions qu'il peut entreprendre. Dans le même temps, il ne contrôle plus aucune zone et il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre les adversaires autres que ceux avec lesquels il est en train de lutter.

Assourdi. Le personnage n'entend rien. Il subit un malus de -4 à l'initiative, rate systématiquement ses tests de Perception auditive et encourt 20% de chance de rater l'incantation de tout sort à composante verbale.

S'il reste sourd suffisamment longtemps, il peut, au gré du MD, arriver à s'y habituer plus ou moins.

À terre. Le personnage se trouve allongé au sol. Il subit un malus de -4 sur les jets d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, et l'arbalète est la seule arme à distance dont il puisse se servir (il le fait sans malus). Il subit un malus de -4 à la CA contre les attaques au corps à corps, mais un bonus de +4 contre les attaques à distance.

Se relever est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Aveuglé. Le personnage ne voit plus rien. Il subit un malus de -2 à la classe d'armure, perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle et subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il ne peut pas effectuer le moindre test de Détection, ni se livrer à une activité nécessitant d'y voir (lire, par exemple). Tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total à son égard (50% de risque de rater).

Un personnage aveuglé pendant suffisamment longtemps peut s'habituer partiellement à sa condition et circonvier certains de ces désavantages, à la discrétion du MD.

Chancelant. Se dit d'un personnage ayant encaissé exactement autant de points de dégâts non-létaux qu'il a de points de vie. L'activité d'un personnage chancelant est restreinte à une action simple ou de mouvement chaque round (mais pas les deux, et pas une action complexe).

Dès que les points de vie excèdent à nouveau son total de points de dégâts non-létaux, le personnage n'est plus chancelant. Par contre, si son total de points de dégâts dépasse ses points de vie, il tombe inconscient.

Confus. Les actions d'un personnage confus sont déterminées par 1d100, lancé à chaque round. Sur 01-10, il attaque la créature à l'origine de sa confusion avec des armes de corps à corps ou à distance (ou se rapproche de cette créature si elle est trop loin pour l'attaquer). Sur 11-20, il agit normalement. Sur 21-50, il ne fait rien d'autre que babiller. Sur 51-70, il fuit le plus rapidement possible la créature à l'origine de la confusion. Sur 71-100, il attaque la plus proche créature (à l'exception de son propre familier). Si un personnage confus est dans l'incapacité d'effectuer l'action tirée pour ce round, il se contente de babiller de façon incompréhensible. Si le personnage confus est attaqué, il riposte automatiquement en frappant son agresseur à son prochain tour de jeu (du moins s'il est encore confus). Un personnage confus ne porte pas d'attaque d'opportunité quand il en a l'occasion, sauf s'il est provoqué par une créature qu'il a décidé d'attaquer (par un jet de dé ou pour une riposte).

Diminué de façon permanente. Le personnage a subi une diminution permanente de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Il ne peut les récupérer que par magie. S'il se retrouve à 0 en Force, il tombe au sol, incapable de bouger. À 0 en Dextérité, il est paralysé. À 0 en Constitution, il meurt aussitôt. Enfin, à 0 en Intelligence, Sagesse ou Charisme, il sombre dans l'inconscience (voir Affaiblissement et diminution de caractéristique, dans la partie précédente).

Ébloui. Le personnage est incapable de voir clairement suite à une trop vive stimulation de la rétine. Il subit un malus de -1 sur les jets d'attaque et les tests de Détection et de Fouille.

Effrayé. Un personnage effrayé fuit la source de sa peur aussi vite que possible. Si toute voie de repli lui est coupée, il peut combattre. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Il peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour s'enfuir, et le fait immanquablement si aucune autre solution ne lui est offerte.

Cet état est semblable au fait d'être secoué, sauf que le personnage fait tout pour s'enfuir. Paniqué est un état de terreur plus extrême encore.

Emporté par le vent. Selon leur taille, les créatures peuvent être emportées par un vent plus ou moins violent (voir la Table 3-24, page 95). Les créatures emportées alors qu'elles se trouvaient au sol sont renversées et charriées par le vent sur une distance égale à 1d4 x 3 mètres, ce qui leur inflige 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres. Les créatures en vol sont repoussées sur une distance de 2d6 x 3 mètres et les violentes bourrasques leur infligent 2d6 points de dégâts non-létaux.

Enchevêtré. Le personnage est comme ligoté. L'enchevêtrement handicape le mouvement mais ne l'empêche pas totalement, à moins que les liens soient fixés à un objet immobile ou retenus avec force. Un personnage enchevêtré se déplace à demi-vitesse et est incapable de courir ou de charger. Il subit un malus de -2 au jet d'attaque et un malus de -4 en Dextérité. S'il tente de lancer un sort, il le perd à moins de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort).

Épuisé. Le personnage voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et il subit un malus de -6 en Force et en Dextérité. Un personnage épuisé redevient fatigué au bout d'une heure de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Étourdi. Un personnage étourdi lâche ce qu'il avait en main, ne peut pas agir, subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Fasciné. Une créature fascinée est distraite par un sort ou un effet surnaturel. Tant que l'effet reste en place, une créature fascinée reste assise ou debout, sans pouvoir effectuer d'autre action que se concentrer sur l'effet en question. Elle subit un malus de -4 sur les tests de compétence joués en réaction, comme les tests de Détection ou de Perception auditive. L'approche d'une menace potentielle (comme une créature hostile) donne droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet de fascination. Toute menace évidente, comme dégainar une arme, lancer un sort ou tirer sur la créature, rompt immédiatement la fascination. Par une action simple, il est possible de secouer une créature fascinée pour la faire revenir à soi.

Fatigué. Un personnage fatigué est incapable de courir et de charger. Il subit un malus de -2 en Force et en Dextérité. La fatigue disparaît au bout de 8 heures de repos total. Un individu fatigué devient épuisé dès qu'il fait quoi que ce soit de fatigant.

Fiévreux. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts d'armes et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Hébété. Le personnage est incapable d'agir normalement. Il ne peut effectuer aucune action mais ne subit aucun malus à la CA.

Généralement, cet état ne dure pas plus de 1 round.

Hors de combat. Un personnage dont le total de points de vie est exactement de 0, ou dont le total est inférieur mais qui est stabilisé et conscient, est hors de combat. L'activité d'un personnage hors de combat est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas une de chaque, ni une action complexe). Il se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle. Il ne court aucun risque à effectuer des actions de mouvement, mais il subit 1 point de dégâts après chaque action simple (ainsi que d'autres actions que le MD juge fatigantes, comme lancer un sort à incantation rapide par une action libre). À moins que cette action ne lui ait permis de récupérer des points de vie, il est maintenant à un total de points de vie négatif et mourant.

Un personnage hors de combat dont le total de points de vie est négatif récupère des points de vie normalement si quelqu'un s'occupe de lui. S'il est seul, il a 10% de chances par jour de commencer à récupérer des points de vie normalement (en commençant par le jour où le jet de pourcentage est réussi). Dans le cas contraire, il subit 1 point de dégâts. Dès qu'il commence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre, même si son total est toujours négatif.

Immobilisé (en situation de lutte). Le personnage est maintenu par l'adversaire avec lequel il lutte (à noter qu'il n'est pas sans défense).

Inconscient. Sans connaissance ■ sans défense. Un personnage sombre dans l'inconscience quand son total de points de vie tombe entre -1 et -9, mais aussi quand il encaisse plus de points de dégâts non-létaux qu'il ne lui reste de points de vie.

Intangible. Dénué de corps physique. Les créatures intangibles sont immunisées contre les attaques non magiques. Elles ne peuvent être touchées que par les autres créatures désincarnées, les armes magiques, les sorts et les effets magiques ou surnaturels (voir Intangibilité, dans la partie précédente).

Invisible. Indétectable à l'œil nu. Les créatures invisibles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et leur cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA (voir Invisibilité, dans la partie précédente). Ces avantages sont annulés si l'adversaire en question utilise un autre sens que la vue.

Mort. Le personnage a atteint un total de points de vie de -10 ou une valeur de Constitution de 0, ou a été tué directement par un sort, un effet ou des dégâts excessifs. L'âme du personnage quitte son corps. Un personnage mort ne peut plus être soigné par des moyens ordinaires ou magiques, mais peut être ramené à la vie par magie.

Un corps sans vie se décompose normalement si on ne le préserve pas magiquement, mais le sort qui le ramène à la vie lui rend sa pleine santé ou l'état dans lequel il se trouvait au moment de la mort (selon le sort utilisé).

Quel que soit le sort qui le ramène d'entre les morts, le personnage n'a pas à craindre la rigidité cadavérique, la décomposition et autres effets secondaires déplaisants de la mort.

Mourant. Le personnage est inconscient et en train de mourir. Son total de points de vie est compris entre -1 et -9. À la fin de chaque round (en commençant par celui où il est tombé en dessous de 0 pv), il a 10% de chances de voir son état devenir stationnaire. Dans le cas contraire, il perd 1 point de vie. Si un personnage mourant atteint -10 points de vie, il est mort.

Nauséux. Souffrant de violents maux d'estomac. Un personnage se trouvant dans cet état est incapable d'attaquer, de lancer le moindre sort ou de maintenir l'effet de ceux qu'il a jetés précédemment, bref de faire quoi que ce soit requérant un minimum de concentration. Ses possibilités d'action sont limitées à une action de mouvement par round.

Paniqué. Un personnage paniqué lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard en s'éloignant de la source de sa peur et sans s'approcher des autres sources de danger potentielles. Il ne peut effectuer aucune autre action. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. S'il se rerrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même sans pouvoir attaquer (il utilise alors généralement l'action de

défense totale). Il peut se servir de ses pouvoirs ou de ses sorts pour s'enfuir (il y est même obligé si ceux-ci constituent la seule façon de s'enfuir).

Un individu paniqué est dans un état de terreur plus intense que s'il était secoué ou effrayé.

Paralysé. Un personnage paralysé est immobile, incapable de bouger ou d'agir physiquement, comme s'il était affecté par le sort immobilisation de *personne*. Ses valeurs effectives de Force et de Dextérité tombent à 0. Il est sans défense mais peut accomplir des actions mentales. Une créature ailée se trouvant en l'air lorsqu'elle est paralysée ne peut plus battre des ailes et tombe. Un nageur paralysé ne peut plus nager et peut couler. Il est possible de traverser un espace occupé par une créature paralysée, qu'on en soit un allié ou pas. Cependant, chaque case de déplacement compte alors double.

Pétrifié. Un personnage pétrifié a été transformé en pierre. Il est considéré comme étant inconscient. Si la statue qu'il constitue n'est que fissurée ou si les morceaux cassés sont accolés à leur place quand on le retransforme en être de chair, son corps se reconstitue sans qu'il en souffre. Par contre, si la statue a été sévèrement endommagée (bras cassé et réduit en poussière ou oublié par terre, etc.), le personnage montre les mêmes blessures quand on le ramène dans le monde des vivants, dont le MD doit alors établir les conséquences en perte permanente de points de vie ou handicap.

Pris au dépourvu. Tout personnage n'ayant pas encore agi au cours d'un combat est automatiquement pris au dépourvu. Il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Recroquevillé sur soi-même. Le personnage éprouve une telle terreur qu'il est incapable de faire quoi que ce soit. Il subit un malus de -2 à la CA et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Renversé. Selon leur taille, les créatures peuvent être renversées par un vent plus ou moins violent (voir la Table 3-24, page 95). Si elles avançaient sur la terre ferme, elles se retrouvent par terre. ■ elles évoluaient dans les airs, elles sont repoussées sur 1d6 ■ 3 mètres.

Renvoyé (ou repoussé). Affecté par une action de renvoi des morts-vivants. Les morts-vivants repoussés s'enfuient aussi vite que possible, pendant 10 rounds (1 minute). S'ils sont acculés, ils se recroquevillent sur eux-mêmes.

Sans défense. Un personnage sans défense peut être paralysé, immobilisé par un sort, ligoté, endormi, inconscient ou à la merci de ses ennemis d'une façon ou d'une autre. Un personnage sans défense a une valeur effective de Dextérité de ■ (soit un modificateur de -5). Toute attaque de corps à corps portée contre le personnage s'effectue à +4 au jet (ce qui revient à attaquer un adversaire à terre). Les attaques à distance ne bénéficient d'aucun bonus. Un rroulard peut tenter une attaque sournoise contre lui.

Au prix d'une action complexe, un ennemi peut tenter d'achever le personnage à l'aide d'une arme de corps à corps. On peut également porter un coup de grâce avec un arc ou une arbalète, à condition de se trouver à moins de 1,50 mètre de l'individu sans défense (c'est-à-dire d'occuper une position adjacente). L'agresseur touche automatiquement et l'attaque est comptée comme un coup critique. (Un rroulard ajoute ses dégâts d'attaque sournoise quand il tente de délivrer un coup de grâce.) Même si la cible survit, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + nombre de points de dégâts infligés) sous peine de succomber au choc.

Tenter d'achever un adversaire sans défense provoque une attaque d'opportunité.

Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre les tentatives de coup de grâce.

Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Être secoué constitue un état de terreur moins avancé qu'être effrayé ou paniqué.

Stable. Un personnage qui était mourant mais qui a cessé de perdre des points de vie (et dont le total de pv est toujours négatif) est stable. Le personnage n'est plus mourant mais reste inconscient. S'il est devenu stable grâce à une assistance extérieure (par exemple, grâce à un sort curatif ou à la compétence Premiers secours), il ne perd plus de points de vie. Chaque heure qui passe, il a 10% de chances de reprendre ses esprits et de ne plus être que hors de combat (même si son total de points de vie reste négatif).

S'il est devenu stable sans aide extérieure, il risque de recommencer à perdre des points de vie. Chaque heure, il a 10% de chances de reprendre connaissance et de ne plus être que hors de combat. Dans le cas contraire, il perd 1 pv.

Stoppe. Empêché d'avancer par une force contraire, exercée par le vent, par exemple. Si la créature avançait sur la terre ferme, elle s'arrête, tout simplement. Si elle évoluait dans les airs, elle est repoussée sur une distance spécifiée dans la description de l'effet.

Vidé de son énergie. Le personnage a contracté un ou plusieurs niveaux négatifs, qui peuvent se transformer en perte de niveau permanente.

S'il a au moins autant de niveaux négatifs que de niveaux normaux, il meurt instantanément. Chaque niveau négatif lui inflige les malus suivants : perte de 5 points de vie et malus de -1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux tests de compétence et de caractéristique, ainsi qu'au niveau effectif (pour ce qui est de déterminer la puissance, la durée et le DD des sorts, entre autres). De plus, s'il s'agit d'un lanceur de sorts, il perd un sort de son plus haut niveau (ou la possibilité d'en apprendre un).

L'ENVIRONNEMENT

Si l'on traverse un désert, on s'expose aux insulations et à la déshydratation, tandis que s'enfoncer dans les profondeurs marines, par exemple, augmente les risques de noyade et présente un autre péril extrêmement redoutable, la décompression. Les aventuriers passent le plus clair de leur temps dans des lieux inhospitaliers et dangereux. Si leurs adversaires ne les tuent pas, l'environnement, lui, pourrait bien le faire. Cette partie du glossaire détaille les risques naturels auxquels les personnages peuvent être exposés, qu'ils soient directement liés à un environnement, ou qu'ils puissent survenir n'importe où (comme l'acide ou les chutes).

Certains dangers spécifiques à un certain terrain (comme les avalanches, qui sont typiques des montagnes) sont décrites dans le Chapitre 3 : l'aventure. Les dangers communs à plusieurs terrains sont présentés ci-dessous.

L'ACIDE

L'acide inflige 1d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (qui peut par exemple se produire si un aventurier tombe dans une grande vasque), laquelle occasionne 10d6 points de dégâts par round. Une attaque acide (salive de monstre, flasque lancée à la main, etc.) compte pour un round d'exposition.

Les émanations libérées par la plupart des acides ont l'effet d'un poison fonctionnant par inhalation. Quiconque s'approche trop d'un volume d'acide suffisamment important pour qu'il soit possible d'y plonger une créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Quel que soit le résultat du premier jet de Vigueur, un second est nécessaire 1 minute plus tard (même DD). Cette fois, en cas d'échec, l'affaiblissement temporaire de Constitution est plus important (1d4 points).

Les créatures immunisées contre l'acide peuvent tout de même s'y noyer si elles sont totalement immergées (voir La noyade, page 303).

L'ASPHYXIE

Un personnage n'ayant plus d'air à respirer peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution. Au-delà, il doit effectuer un test de Constitution chaque round pour continuer à retenir son souffle. Le DD du premier test est égal à 10, puis il augmente de 1 à chaque round.

Dès que le personnage rate un de ces tests, il commence à suffoquer. Le premier round, il perd connaissance et tombe à 0 pv. Le deuxième round, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Enfin, le troisième round, il meurt asphyxié.

Asphyxie lente. Dans une pièce hermétiquement close de 3 mètres de côté, un personnage de taille M dispose de suffisamment d'air pour respirer pendant 6 heures. Par la suite, l'air vicié lui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux toutes les 15 minutes. Chaque créature de taille M supplémentaire (ou chaque source de feu importante, comme par exemple une torche) réduit proportionnellement la durée de survie.

Par exemple, deux humains pourraient respirer normalement pendant 3 heures, après quoi ils subiraient 1d6 points de dégâts non-létaux chacun toutes les 15 minutes. S'ils ont allumé une torche (qui consomme autant d'oxygène qu'une créature de taille M), l'air commencera à manquer au bout de 2 heures seulement.

Les personnages de taille P ont besoin de deux fois moins d'air, et un volume plus important permet bien évidemment de respirer plus longtemps.

Imaginons par exemple que deux humains (taille M), un gnome (taille P) et une torche allumée (équivalent taille M) se trouvent enfermés dans une salle, hermétiquement close de 6 m x 3 m x 3 m. L'air dont ils disposent durera environ 7 heures (6 heures/3,5 créatures de taille M x 4 cubes de 3 mètres d'arête = 6,86 heures, soit 6 heures 52 minutes).

LA CHALEUR

Le soleil du désert est un ennemi aussi dangereux qu'une tribu d'orques, sinon plus. Une exposition prolongée à une forte chaleur est de nature à saper les forces de n'importe quel aventurier, et les insulations peuvent être mortelles.

Pour peu qu'elle soit suffisamment intense, la chaleur inflige des points de dégâts non-létaux qui ne peuvent être soignés tant que le personnage n'a pas eu l'occasion de se rafraîchir (par exemple, en se plongeant dans l'eau, en se mettant à l'ombre, en survivant jusqu'à la nuit ou en bénéficiant du sort endurance contre les énergies destructrices). Une fois que l'accumulation des dégâts non-létaux a entraîné une perte de connaissance, les dégâts deviennent normaux et sont subis au même rythme.

En cas de chaleur accablante (35° C ou plus), le personnage doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine d'encaisser 1d4 points de dégâts non-létaux à chaque fois. S'il porte une armure ou des vêtements épais, ce jet s'accompagne d'un malus de -4. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir le Manuel des Joueurs, page 85). Si le personnage sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par heure).

Si la chaleur est torride (45° C ou plus), la règle reste la même, mais les jets de Vigueur sont espacés de 10 minutes seulement (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). Là encore, les dégâts non-létaux subis s'élèvent à 1d4 points par jet raté et le port d'une armure ou de vêtements épais impose un malus de -4. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par 10 minutes).

Une chaleur épouvantable (température supérieure à 60° C, feu, eau bouillante, lave) inflige des dégâts létaux. Si le personnage est obligé de respirer dans une telle fournaise, l'air surchauffé lui brûle les poumons (1d6 points de dégâts par minute, sans jet de sauvegarde). De plus, il doit réussir un jet de Vigueur toutes les 5 minutes (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Le port de l'armure ou de vêtements lourds se traduit par un malus de -4 au jet, et si le personnage porte une armure métallique (ou s'il touche un objet métallique), il est affecté comme par le sort métal brûlant.

Tout personnage subissant des points de dégâts non-létaux à cause de la chaleur est victime d'une insolation et se retrouve fatigué (voir la partie précédente). Les malus que lui impose cet état persistent jusqu'à la disparition des points de dégâts non-létaux.

Eau bouillante inflige 1d6 points de dégâts si on plonge la main dedans ou si on en est aspergé. Si un personnage est immergé dans un liquide en ébullition, il perd 10d6 points de vie par round.

Prendre feu

Un personnage exposé à des flammes durables (huile enflammée, brasier, sort tel que mur de feu, etc.) risque de voir ses habits, ses cheveux ou son équipement prendre feu. À l'inverse, des sorts tels que boule de feu ou colonne de feu sont trop instantanés pour avoir un tel effet, sauf cas de figure bien particuliers.

Tout personnage risquant de prendre feu peut l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD 15). Si ses habits ou ses cheveux s'enflamment, il subit aussitôt 1d6 points de dégâts de feu. Par la suite, il a droit à un nouveau jet de Réflexes par round. En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. Dès qu'il en réussit un, les flammes s'éteignent et le personnage n'a plus rien à craindre.

Si l'aventurier a la possibilité de sauter dans l'eau, les flammes sont automatiquement éteintes. S'il n'y a pas d'eau à proximité, le fait de se rouler par terre ou de se faire aider par un compagnon tentant d'éteindre les flammes avec une couverture ou une cape confère un bonus de +4 au jet de Réflexes.

Dans le cas où les vêtements ou l'équipement du personnage s'enflamment, celui-ci doit effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour chaque objet menacé. Les objets inflammables ratant leur jet de sauvegarde subissent autant de dégâts que le personnage.

La lave

La lave et le magma infligent 2d6 points de dégâts par round d'exposition, sauf dans le cas d'une immersion totale (par exemple quand un personnage tombe dans le cratère d'un volcan en activité), laquelle occasionne 20d6 points de dégâts par round.

Les dégâts continuent pendant 1d3 rounds après la fin de l'exposition, mais ils sont deux fois moindres (1d6 ou 10d6 points par round, respectivement).

Une immunité ou résistance au feu ou à la chaleur protège également contre la lave ou le magma. Notez toutefois qu'une créature totalement immunisée contre la chaleur peut parfaitement se noyer dans un bassin de lave (voir La noyade, ci-dessous).

LES CHUTES

Les chutes sont l'un des risques auxquels les aventuriers s'exposent le plus souvent.

Dégâts des chutes. La règle est simple : une chute inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d6.

Si au lieu de tomber ou de glisser un aventurier saute délibérément, les 1d6 premiers points de dégâts subis sont seulement non-létaux. En cas de test de Saut réussi (DD 15), les dégâts infligés par les 3 premiers mètres de chute sont purement ou simplement annulés, et ceux dus aux 3 mètres suivants deviennent non-létaux. Ainsi, un personnage tombant d'une corniche située à 9 mètres du sol subit 3d6 points de dégâts. S'il avait volontairement sauté, il aurait seulement essuyé 2d6 points de dégâts létaux et 1d6 points de dégâts non-létaux. Enfin, s'il avait volontairement sauté en réussissant son test de Saut, les dégâts subis auraient été plus réduits encore : 1d6 points létaux et 1d6 points non-létaux.

Si l'aventurier se réceptionne sur une surface meuble (sable, boue, etc.), les 1d6 premiers points de dégâts sont, là encore, transformés en points non-létaux. Cette réduction s'additionne aux précédentes, le cas échéant.

Chute dans l'eau. Les dégâts infligés par les chutes s'achevant dans l'eau sont déterminés différemment. Du moment que l'eau fait au moins 3 mètres de profondeur, les 6 premiers mètres de chute n'infligent pas le moindre dégât. Lors des 6 mètres suivants, les dégâts sont non-létaux (1d3 points tous les 3 mètres). Au-delà, ils deviennent létaux (1d6 points tous les 3 mètres supplémentaires).

Un personnage plongeant délibérément ne subit pas le moindre dégât du moment qu'il réussit un test d'Acrobaties ou de Natation (DD 15 dans les deux cas) et que la profondeur de l'eau est au moins égale au tiers de la hauteur de chute (3 mètres ou plus s'il plonge d'une hauteur de 9 mètres, etc.). Le DD du test d'Acrobaties ou de Natation augmente de 5 par tranche de 15 mètres de hauteur de chute.

LES CHUTES D'OBJETS

De la même façon que les personnages se blessent s'ils tombent de plus de 3 mètres, ils doivent se méfier des chutes d'objets. Les dégâts infligés par les objets dépendent de leur poids et de leur hauteur de chute.

La chute d'un objet n'inflige des dégâts que s'il tombe d'une hauteur suffisamment importante. Celle-ci dépend du poids de l'objet, selon la Table 8-4. Les objets pesant moins de 500 grammes n'infligent jamais de dégâts, quelle que soit leur hauteur de chute. L'impact inflige alors 1d6 points de dégâts par tranche de 100 kg du poids de l'objet, plus 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque facteur de hauteur au-delà du premier (jusqu'à un maximum de 20d6). Par exemple, une sphère métallique pesant 15 kilos inflige 1d6 points de dégâts de par son poids, mais uniquement si elle tombe au moins de 15 mètres. Si elle tombe de 30 mètres, elle occasionne 1d6 points de dégâts supplémentaires, et ainsi de suite.

OPTION : DES CHUTES MOINS DANGEREUSES

Si vous trouvez que les chutes sont trop mortelles, vous pouvez décider que les 1d6 premiers points de dégâts sont systématiquement non-létaux, quelles que soient les circonstances.

TABLE 8-4 : DÉGÂTS OCCASIONNÉS
PAR LES CHUTES D'OBJETS

Poids de l'objet	Hauteur de chute
101 kg et plus	3 m
51-100 kg	6 m
26-50 kg	9 m
16-25 kg	12 m
6-15 kg	15 m
4-5 kg	18 m
500 g-3 kg	21 m

Exemple. Un navire volant gîte brusquement et une statue en pierre de 200 kilos (un aventurier pétrifié) passe par-dessus bord. Le facteur de hauteur est de 3 mètres. Le seul poids de la statue fait qu'elle inflige 2d6 points de dégâts à toute cible potentielle. Le bateau se trouvant à 30 mètres d'altitude, la chute rajoute 9d6 de dégâts, pour un total de 11d6.

L'EAU

Historiquement parlant, océans et cours d'eau ont toujours constitué un des modes de transport et de communication les plus intéressants qui soient, mais les aventuriers se déplaçant à pied risquent souvent de voir leur progression bloquée par les lacs, rivières et autres torrents de montagne. Sans même parler des siphons, égouts et cours d'eau souterrains qu'ils peuvent rencontrer s'ils s'enfoncent dans les entrailles de la terre.

L'eau présente cinq problèmes différents. Pour commencer, c'est un obstacle qu'il faut souvent franchir ou contourner. Ensuite, les personnages s'aventurant dans l'eau risquent de perdre une partie de leur équipement. Troisièmement, un courant important peut les emporter et les projeter contre les rochers, voire les tuer en cas de rapides ou de cascade. Quatrièmement, les profondeurs marines s'accompagnent d'une pression importante synonyme de grand danger. Enfin, une eau trop froide peut être cause d'hypothermie.

Les compétences les plus utilisées pour évoluer sur ou sous l'eau sont Natation et Profession (marin). Malheureusement, tout le monde ne les maîtrise pas.

Un personnage ayant pied peut traverser une eau relativement calme sans le moindre jet de dé, d'où l'importance des gués. De la même manière, nager dans une eau calme nécessite juste un test de Natation assorti d'un DD de 10, et il suffit de « faire 10 » pour s'en sortir à coup sûr (souvenez-vous toutefois qu'une armure ou une charge importante constitue une gêne importante, voir la compétence Natation, page 81 du *Manuel des Joueur*).

L'eau devient plus dangereuse en cas de courant important. Le personnage doit jouer un test de Natation ou de Force par round (DD 15). Même s'il le réussit, il subit 1d3 points de dégâts non-létaux au cours du round (1d6 points de dégâts létaux s'il est jeté contre des rochers ou s'il tombe du haut d'une cascade). Si le test est raté, l'aventurier doit en effectuer un second pour éviter d'être entraîné sous la surface.

En profondeur, l'eau est souvent sombre, ce qui pose des problèmes d'orientation. Dans le même temps, la pression inflige 1d6 points de dégâts létaux par tranche de 30 mètres de profondeur et par minute que le personnage passe sous la surface. En cas de jet de Vigueur réussi (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), l'aventurier ne perd pas de points de vie pendant la minute en cours.

L'eau très froide provoque l'hypothermie, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux par minute.

La noyade

Tout personnage peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal au double de sa valeur de Constitution. Après cela, il doit réussir un test de Constitution par round pour continuer à retenir son souffle. Le premier test s'accompagne d'un DD de 10, et cette valeur augmente de 1 par round (DD de 11 au deuxième round, 12 au troisième, etc.).

Dès que le personnage rate un test de Constitution, il se noie. Le premier round, il tombe à 0 pv et perd connaissance. Le round suivant, il passe à -1 pv et est considéré comme mourant. Au troisième round, il meurt.

Il est possible de se noyer dans d'autres substances que l'eau, comme par exemple le sable, les sables mouvants, ou encore un silo à céréales.

LA FAIM ET LA SOIF

Les aventuriers peuvent se retrouver sans rien à boire ou à manger. Sous un climat tempéré, un individu de taille moyenne a besoin de quatre litres d'eau et de cinq cents grammes de nourriture par jour (deux fois moins pour un personnage de taille P). S'il fait très chaud, il faut compter deux à trois fois plus d'eau pour éviter la déshydratation.

Un personnage peut se passer d'eau pendant une journée entière plus une heure par point de Constitution. Au-delà, il doit réussir un test de Constitution par heure (DD 10, +1 par test effectué au préalable) sous peine de subir 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Il est également possible de se passer de nourriture pendant trois jours, même si cela est de plus en plus difficilement supportable. Passé ce délai, le personnage doit réussir un test de Constitution par jour (DD 10, +1 par test effectué au préalable). En cas d'échec, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

Un aventurier subissant des dégâts non-létaux en raison d'un manque de nourriture ou d'eau est automatiquement fatigué (voir la partie précédente). Ces dégâts non-létaux ne peuvent pas être soignés tant que le personnage n'a pas bu ou mangé, selon le cas de figure. Même les sorts curatifs, tels que soins légers, ne peuvent rien pour lui.

LE FROID

La progression sournoise du froid a causé la mort de bien des aventuriers, tant il est vrai que les températures trop basses présentent un terrible danger pour qui n'est pas équipé en conséquence. L'hypothermie, les gelures et l'épuisement peuvent vite entraîner la mort par très grand froid. Dans une telle situation, la meilleure défense consiste à se mettre à l'abri et à essayer de se réchauffer par tous les moyens.

Le froid inflige des dégâts non-létaux, qui ne peuvent pas disparaître tant que le personnage ne s'est pas réchauffé. Dès que l'aventurier tombe inconscient suite à l'accumulation de dégâts non-létaux, le froid lui occasionnant des dégâts normaux, au même rythme que précédemment.

Par temps froid (température inférieure à 5°C), un personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d6 points de dégâts non-létaux. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons (voir le Manuel des Joueurs, page 85).

Si le froid est important (-15°C ou en dessous), le jet de Vigueur reste le même (DD 15, +1 par jet effectué au préalable), mais il est joué toutes les 10 minutes. Là, encore, les dégâts se montent à 1d6 points non-létaux en cas d'échec. Tout personnage maîtrisant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus, voire en faire profiter ses compagnons. Si l'aventurier est équipé de vêtements chauds, il effectue seulement un jet de Vigueur par heure.

Un froid extrême (-30°C et en dessous) inflige 1d6 points de dégâts létaux toutes les minutes, sans jet de sauvegarde. De plus, le personnage doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Les porteurs d'une armure lourde ou les créatures en contact avec des objets métalliques extrêmement froids subissent des effets équivalents à ceux du sort *métal gelé*.

Tout personnage subissant des dégâts non-létaux dus au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré fatigué (voir la partie précédente). Les malus dus à cet état disparaissent quand il a réussi à se réchauffer.

La glace

Chaque case de déplacement sur de la glace compte double. Le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre augmente de +5. Les créatures restant trop longtemps au contact de la glace risquent d'être affectées par un froid important (voir au-dessus).

LA FUMÉE

Un aventurier obligé de respirer une épaisse fumée doit réussir un jet de Vigueur chaque round (DD 15, +1 par jet effectué au préalable). En cas d'échec, il passe le round à tousser violemment. Si cela se produit durant deux rounds successifs, il subit 1d6 points de dégâts non-létaux.

La fumée réduit la visibilité et offre un camouflage (20% de risque de rater) aux créatures qui s'y cachent.

L'OBSCURITÉ

Les aventuriers explorent une galerie souterraine, lorsqu'un sort chuchoté dans le lointain éteint le sort de lumière du jour de Jozan, plongeant la caverne dans les ténèbres. Seul le bruit d'épées qu'on dégaîne et le tintement de la maille trahissent l'attaque des drows.

La vision dans le noir permet à de nombreux personnages et monstres de voir parfaitement bien dans l'obscurité la plus totale, mais les autres sont alors comme aveuglés (et ce même s'ils possèdent la vision nocturne). Les torches et les lanternes peuvent étre soufflées par des bourrasques de vents souterrains, les sources d'illumination magique peuvent étre dissipées et les pièges magiques peuvent créer des aires de ténèbres magiques impénétrables.

Pour la plupart des rencontres dans l'obscurité, seule une partie des belligérants sera handicapée par l'absence de lumière, tandis que les autres seront considérés comme étant aveuglés. Tous les points suivants s'appliquent aux créatures aveuglées et donc aussi à celles qui ne peuvent voir dans l'obscurité.

Un personnage aveuglé par l'obscurité perd la faculté d'infliger des dégâts supplémentaires liés à la précision, dont le bonus d'ennemi juré des rôdeurs et l'attaque sournoise des roubards.

La vitesse de déplacement d'un personnage aveuglé par l'obscurité est réduite de moitié et il est incapable de courir ou de charger.

Tous les adversaires d'un personnage aveuglé par l'obscurité bénéficient d'un camouflage total à son égard et ses attaques ont donc 50% de chances de rater. De plus, il lui faut localiser la position d'un adversaire par d'autres sens que la vue avant de pouvoir l'attaquer. Il est bien sûr toujours possible d'attaquer une case au hasard en espérant y trouver un ennemi. Dans le cas des sorts qui n'ont pas besoin d'être ciblé, on tire au hasard une direction et la créature la plus proche du personnage dans cette direction est choisie comme cible.

Un personnage aveuglé peut tenter de localiser ses adversaires à l'oreille. Tout personnage cherchant à le faire doit effectuer un test de Perception auditive par round (au prix d'une action libre). S'il obtient un résultat supérieur ou égal au test de Déplacement silencieux de son adversaire, il la détecte. Si le personnage remporte le test opposé, il sait juste qu'il y a quelqu'un dans une certaine direction. Pour localiser la créature avec précision, il lui faut dépasser d'au moins 20 le DD indiqué (mais elle dispose toujours d'un camouflage total).

Un personnage aveuglé peut tenter de repérer une créature invisible à tâtons. Un personnage peut tenter une attaque de contact, à l'aide de sa main ou d'une arme, dans deux cases (de 1,50 mètre de côté) adjacentes au prix d'une action simple. Si une créature invisible se trouve dans une de ces deux zones, l'attaque a 50% de chances de porter. Dans ce cas, le personnage n'inflige pas le moindre dégât mais localise la créature (sauf si cette dernière recommence à bouger, évidemment).

Si l'un de ses adversaires frappe un personnage aveuglé par l'obscurité, celui-ci sait d'où est venu le coup, ce qui lui permet de localiser son agresseur (sauf si ce dernier bouge aussitôt). L'exception à cette règle concerne les créatures ayant une allonge supérieure à 1,50 mètre (dans ce cas, le personnage sait dans quelle zone se trouve son adversaire, mais pas où précisément) et les attaques à distance (dans ce cas, le personnage connaît juste la direction générale de son adversaire, mais pas sa position).

Un personnage aveuglé possédant le pouvoir d'odorat peut localiser un adversaire distante de 1,50 mètre de lui.

Un personnage aveuglé subit un malus de -2 à la classe d'armure et perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Un personnage aveuglé subit un malus de -4 sur ses tests de Fouille et de la plupart des compétences associées à la Force et à la Dextérité. Il rate systématiquement tous les tests liés à la vision.

Un personnage aveuglé ne peut utiliser d'attaque de regard et il est lui-même immunisé contre les attaques de regard.

Gabarit 1 pour un cône de 9 mètres

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour un usage personnel uniquement

Gabarit 2 pour un cône de 9 mètres

©2003 Wizards of the Coast, Inc. Photocopies autorisées pour un usage personnel uniquement

Zones d'effet



Centre d'une zone d'effet



Emplacement du lanceur de sorts

Cône de 4,50 m

Cône de 9 m

Rayon
de 1,50 m

Rayon de 3 m

Rayon de 6 m

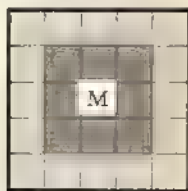
Cône de 18 m

Rayon de 12 m

Rayon de 24 m

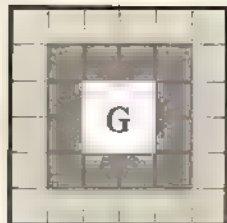
Cône de 36 m

Cône de 36 m



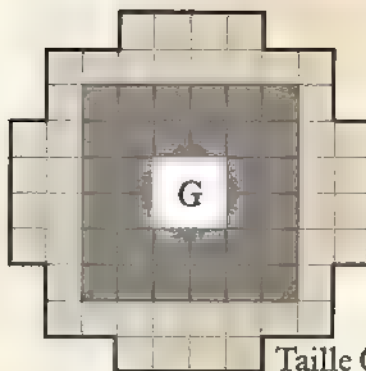
Taille M

Espace occupé : 1 case [1,50 m]
 Allonge : 1 case [1,50 m]
 Avec une arme à allonge :
 2 cases [3 m]



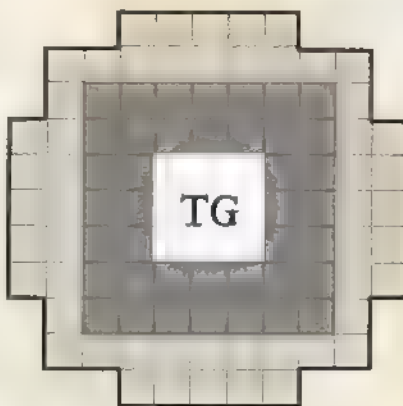
Taille G [longue]

Espace occupé : 1 cases [3 m]
 Allonge : 1 case [1,50 m]
 Avec une arme à allonge :
 2 cases [3 m]



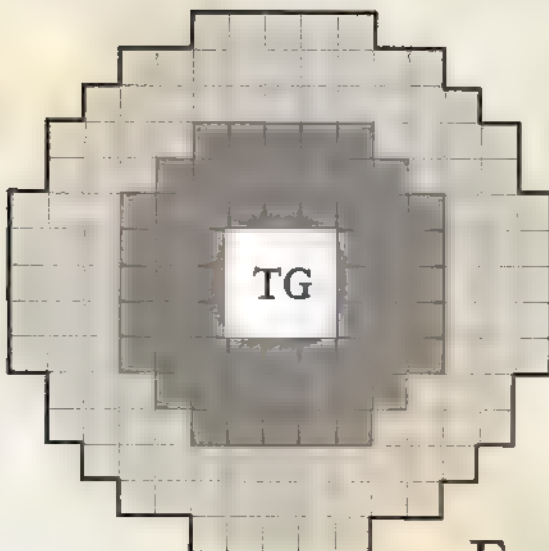
Taille G [haute]

Espace occupé : 2 cases [3 m]
 Allonge : 2 cases [3 m]
 Avec une arme à allonge :
 4 cases [6 m]



Taille TG [longue]

Espace occupé : 3 cases [4,50 m]
 Allonge : 2 cases [3 m]
 Avec une arme à allonge :
 4 cases [6 m]



Taille TG [haute]

Espace occupé : 3 cases [4,50 m]
 Allonge : 3 cases [4,50 m]
 Avec une arme à allonge :
 6 cases [9 m]

Espace occupé et allonge

Espace occupé et allonge

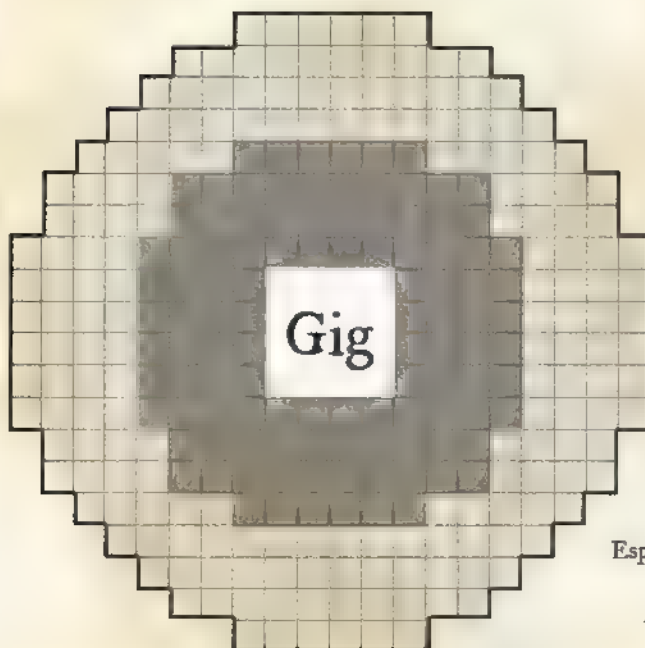


Taille Gig [longue]

Espace occupé : 4 cases [6 m]

Allonge : 3 cases [4,50 m]

Avec une arme à allonge :
6 cases [9 m]



Taille Gig [haute]

Espace occupé : 4 cases [6 m]

Allonge : 4 cases [6 m]

Avec une arme à allonge :
8 cases [12 m]

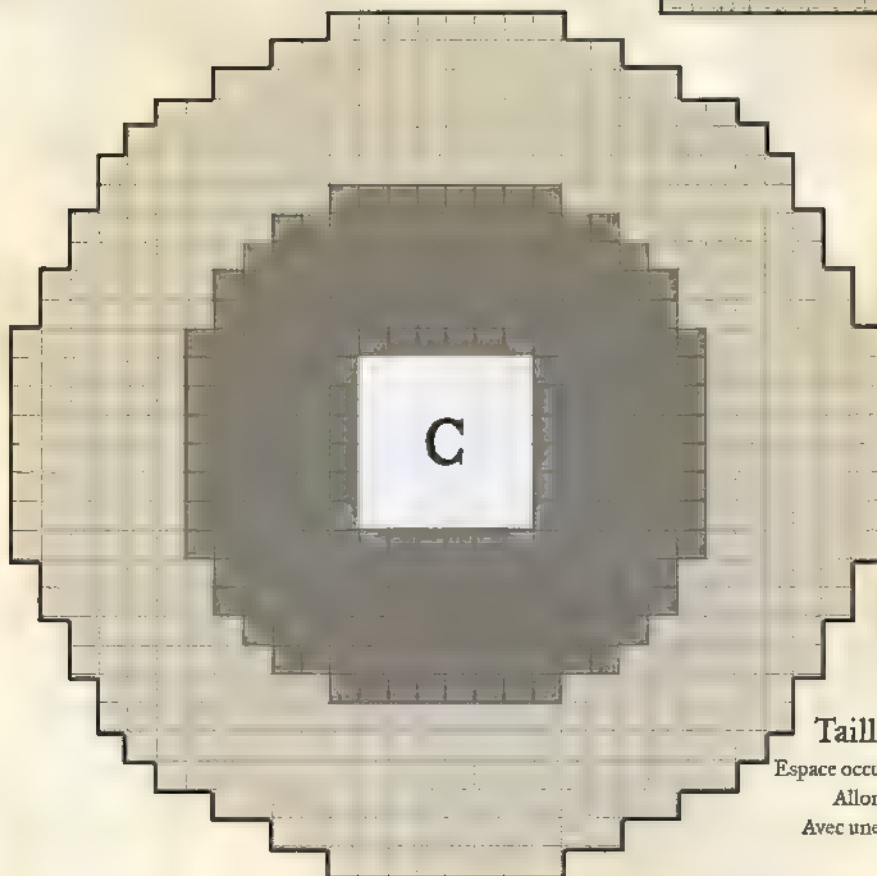
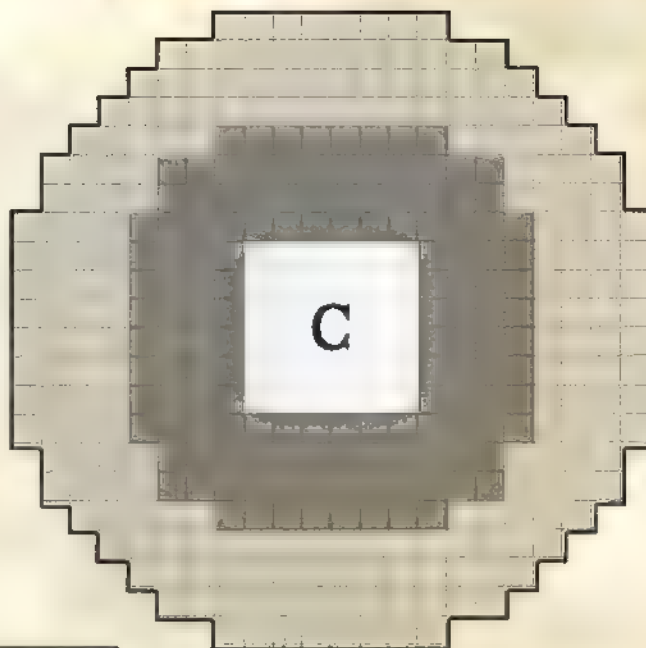
Espace occupé et allonge

Taille C [longue]

Espace occupé : 6 cases [9 m]

Allonge : 4 cases [6 m]

Avec une arme à allonge : 8 cases [12 m]

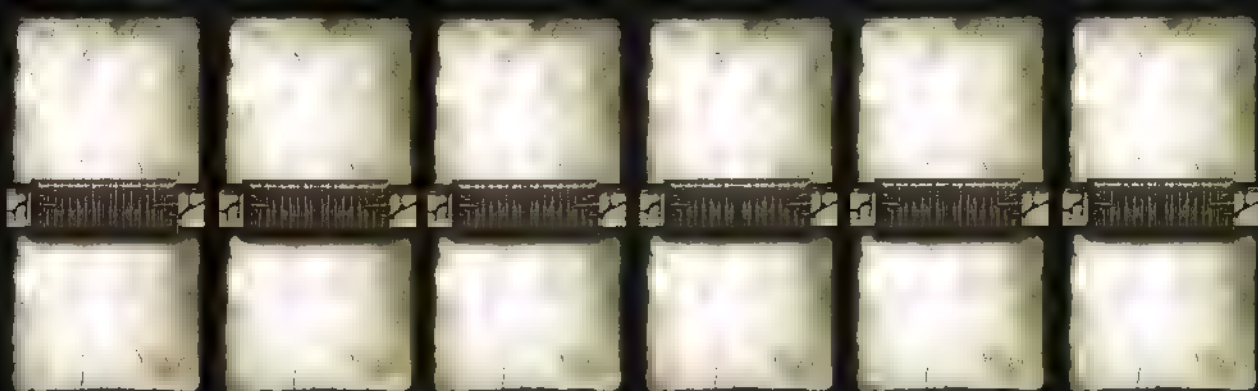


Taille C [haute]

Espace occupé : 6 cases [9 m]

Allonge : 6 cases [9 m]

Avec une arme à allonge :
12 cases [18 m]



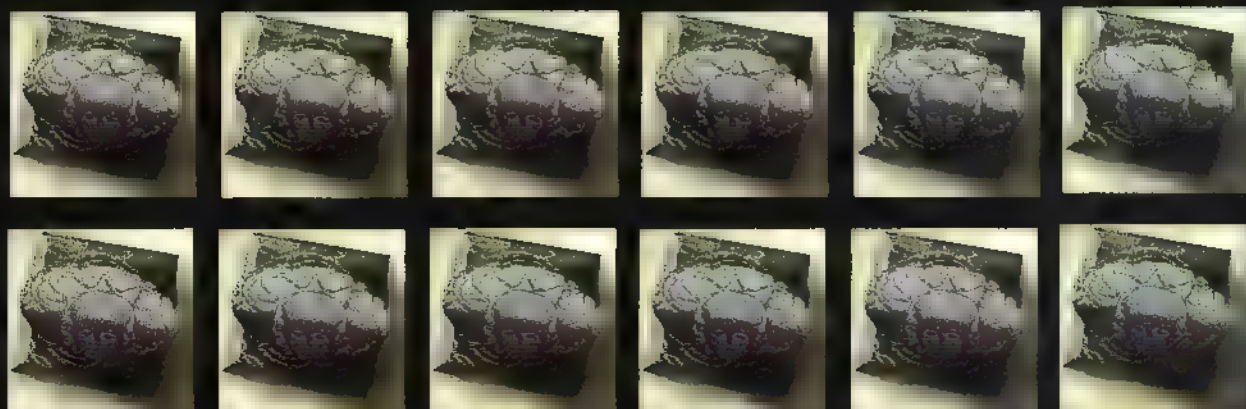
Portes de bois



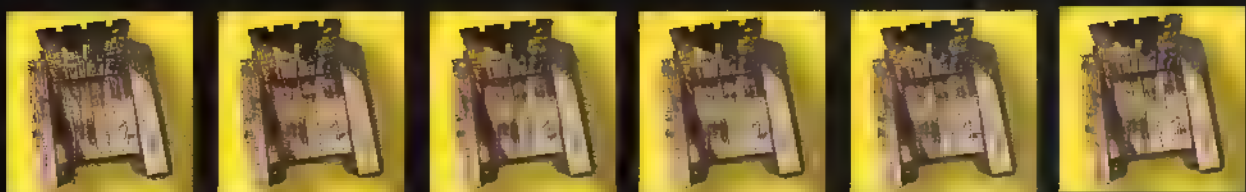
Coffres de bois



Personnages endormis



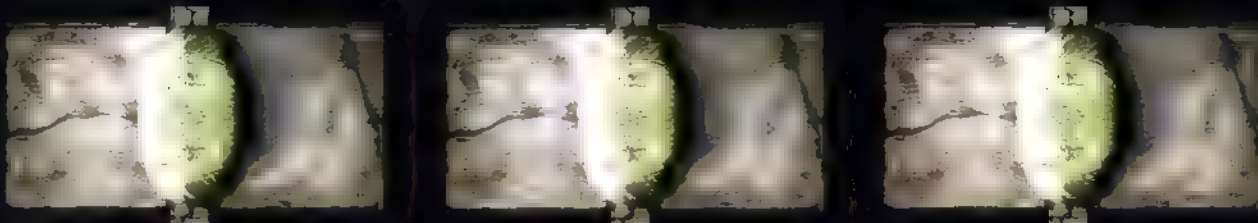
Statues



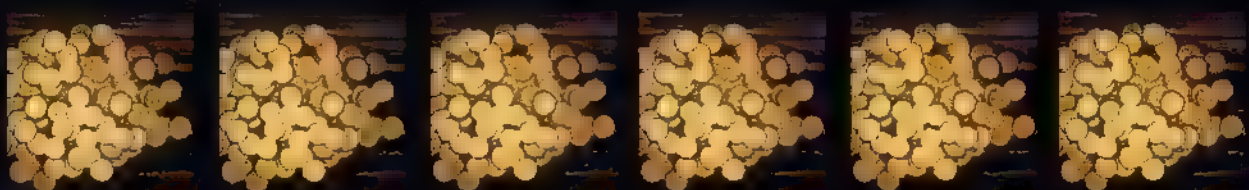
Chaises



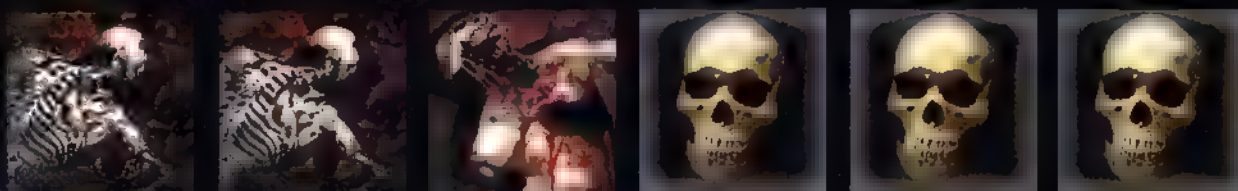
Portes en fer



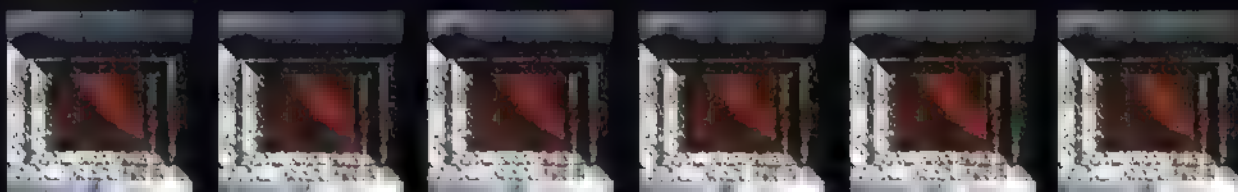
Rochers



Trésors



Cadavres

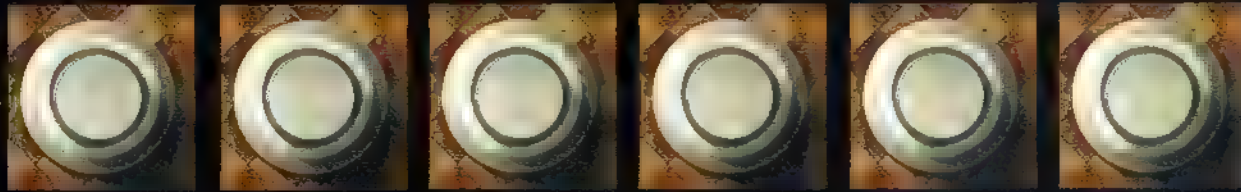


Piédestaux

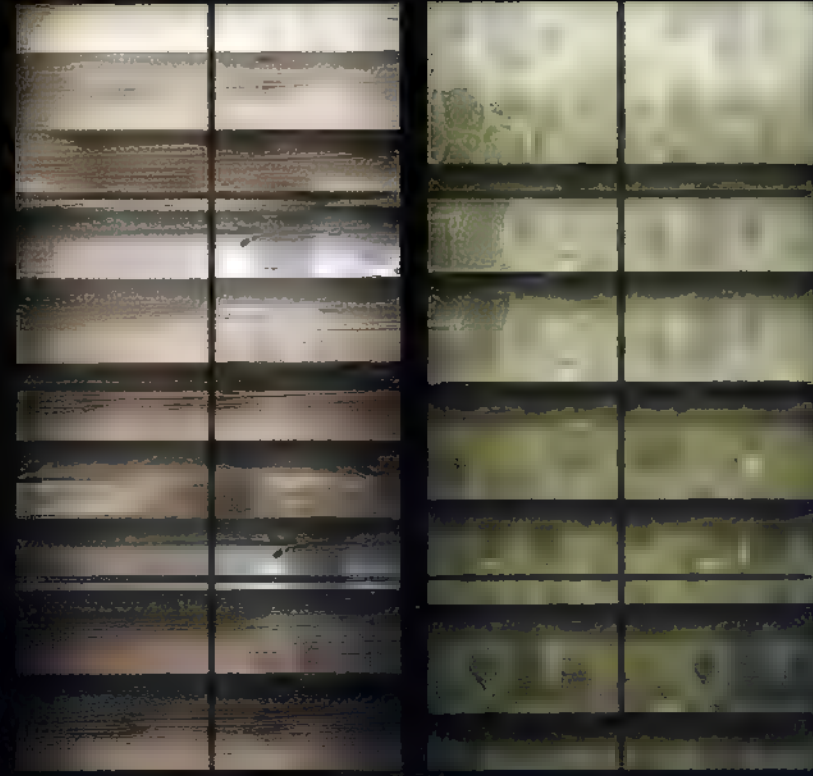


Cercueils

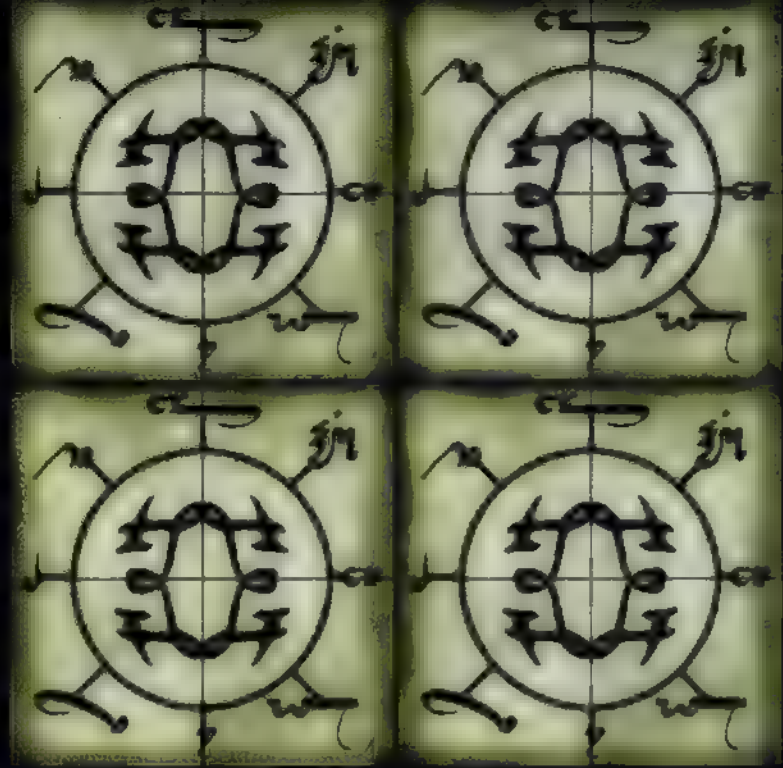
Colonnes



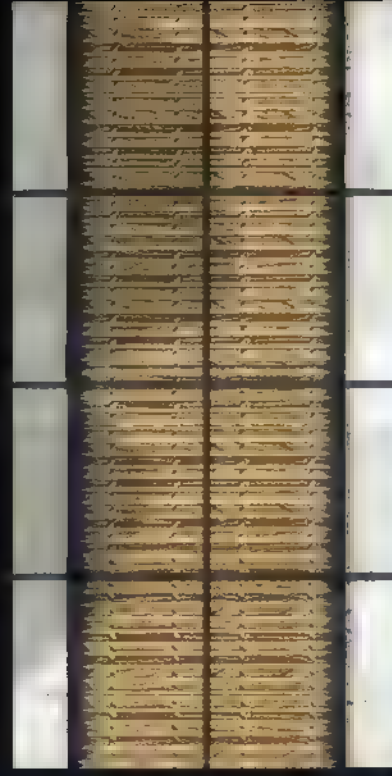
Escaliers [bois et pierre]



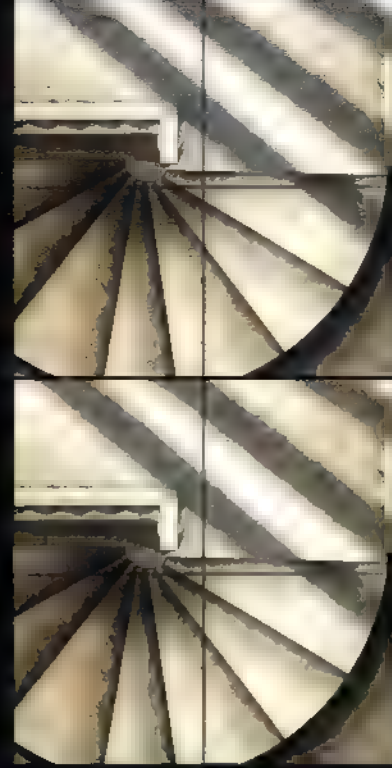
Cercles magiques



Pont de bois



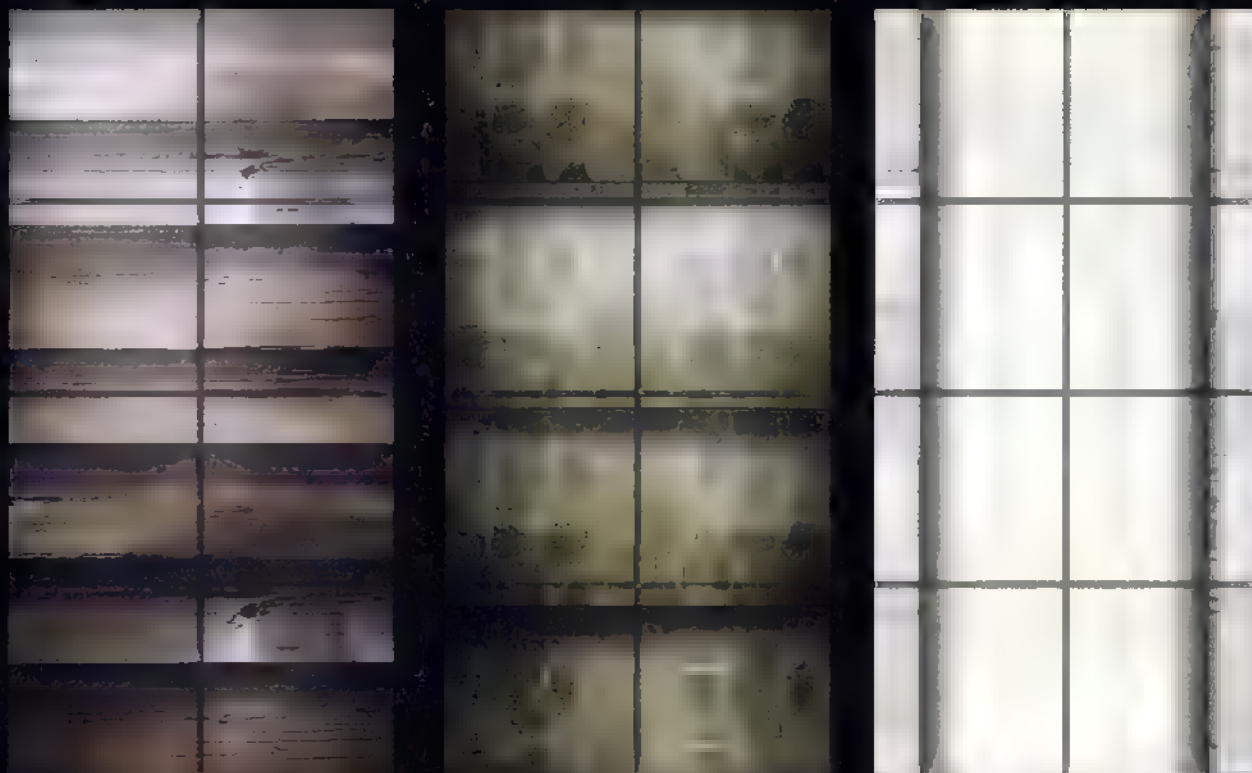
Escaliers en colimaçon



Fosses



Escaliers [bois et pierre]



Pont de pierre

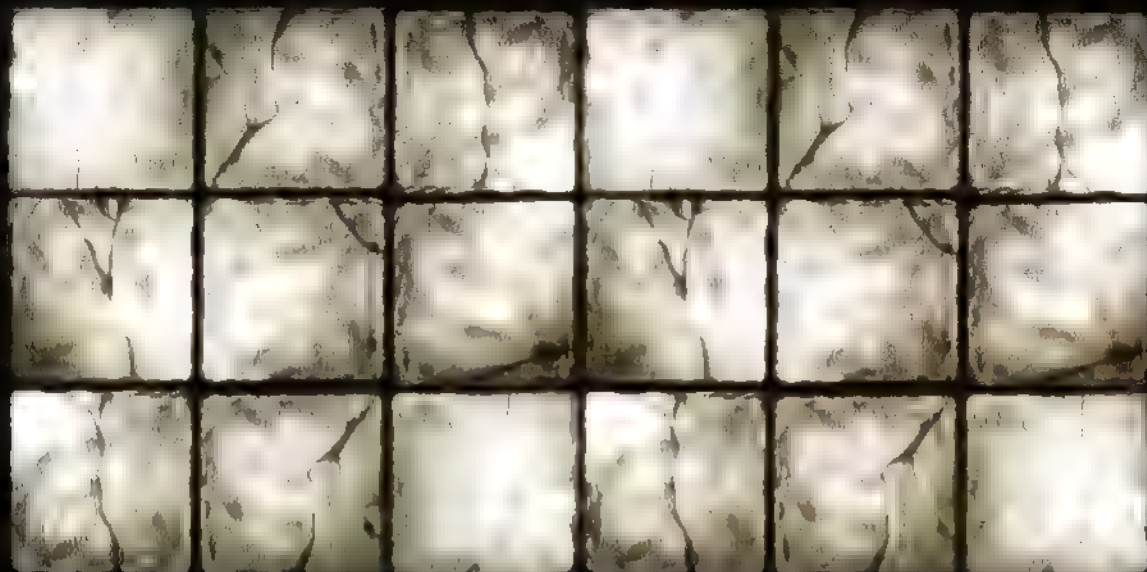
Stalactites



Terrain difficile



Portes à doubles battants



Dalles



Index

absorption d'énergie.....	289	Arborée.....	166	changements d'alignement.....	134	cyclone.....	94
Abysses.....	160	arbres (attribut de terrain).....	87	changer les listes de sorts.....	175	début d'une rencontre.....	22
Achéron.....	163	Arcadie.....	164	changeurs.....	140	déclencheur.....	
acide.....	302	archer-mage.....	176	charges (des objets magiques).....	214	(élément d'un piège).....	68
acquisition des aptitudes.....		archimage.....	177	charme.....	291	décor (de donjon).....	63
de classe.....	198	argent alchimique.....	288	Châtiment suprême.....		décrire l'effet des sorts.....	34
acquisition des pouvoirs.....	198	armes à feu de l'ère moderne.....	146	(don épique).....	209	définition des tâches.....	30
actions de combat.....	24	armes à feu de la renaissance.....	145	chevalier noir.....	182	définition des tâches.....	30
actions des PJ.....	16	armes à impact.....	28	chevaliers.....	133	dégâts.....	26
actions des PNJ.....	16	armes asiatiques.....	144-145	chutes.....	303	dû à la chute d'un objet.....	303
actions simultanées.....	24	armes futuristes.....	147	chutes d'objets.....	303	dû à une chute.....	303
adamantium.....	288	armes magiques.....	211, 219-227	classe de prestige.....	176	excessifs en fonction.....	
adepte (classe de PNJ).....	107	création.....	284	conception.....	197	de la taille.....	27
affaiblissement ou diminution.....		et coups critiques.....	220	classes sociales.....	142	infligés aux objets magiques.....	214
de caractéristique.....	290	taille.....	213	classes, création.....	175	non-létaux.....	26
affinité des emplacements.....		armure et charge transportée.....	20	de prestige.....	176	degré d'échec.....	32
sur le corps.....	286	armures et boucliers.....		modification.....	174	degré de difficulté.....	30, 34
âge de la pierre.....	145	magiques.....	211, 227-233	clôtures (attribut de terrain).....	91	degré de réussite.....	32
âge du bronze.....	145	création.....	284	coercition.....	16, 291	demi-plans.....	147
ajout de nouvelles propriétés.....	286	taille.....	213	collines.....	88	démographie.....	137
aspect.....	212	arpenteur d'horizon.....	179	combat.....	21	déplacement tactique aérien.....	20
aura.....	215	artefacts.....	277-282	combats sous-marins.....	92	déserts.....	90
charges et doses.....	214	aspect des objets magiques.....	212	combattant sonné.....	27	dessin spécial (des objets intelli- gents).....	270
conditions.....	215, 282	asphyxie.....	302	communauté, autorités.....	138	détection de la magie et les objets magiques.....	213
coût de création.....	215, 283	assassin.....	180	instances dirigeantes.....	138	développer la campagne.....	130
création.....	282-287	attaque de mort.....	291	mélange des races.....	139	difficulté (des rencontres).....	49
crées par les personnages.....	199	attaque de regard.....	291	PNJ.....	139	disciple draconien.....	185
détermination aléatoire.....	215	attaque de souffle.....	291	population et richesse.....	137	discretion et détection, dans le désert.....	91
emplacement sur le corps.....	214	attitude des PNJ.....	128	compagnons animaux.....	205	dans les collines.....	89
en tant qu'équipement.....		augmenter l'intérêt du combat.....	17	compagnons d'armes.....	104	dans les marécages.....	88
initial.....	199	aura (des objets magiques).....	215	compagnons d'armes.....		dans les plaines.....	92
en tant que trésor.....	55, 212	avalanches.....	90	bors norme.....	199	en forêt.....	87
endommagés.....	214	aventures en extérieur.....	86	comportement et récompense.....	50	en montagne.....	90
et détection de la magie.....	213	aventures, dans d'autres plans.....	147	conception d'une aventure.....	46	sous l'eau.....	92
identification.....	212	en milieu urbain.....	98	conditions.....		donjons aléatoires.....	78
intelligents.....	214, 268	liées à un événement.....	47	(des objets magiques).....	215	dons épiques.....	209
jets de sauvegarde contre les effets des objets magiques.....	214	liées à un site.....	46	Connaissance magique.....		druide, épique.....	207
maudits.....	214, 272	ponctuelles ou continues.....	56	(don épique).....	209	PNJ.....	114
mode d'emploi.....	212	Baator.....	162	convocation de créatures.....	37	rôle dans la société.....	132
niveau de lanceur de sorts.....	215	baguettes magiques.....	211, 232-233	spécifiques.....	37	duelliste.....	186
nom.....	215	création.....	284	Corellon Larethian.....	143	dunes de sable.....	
nouveaux.....	214, 286	baliste.....	99	corruption d'arme.....		(attribut de terrain).....	91
poids.....	215	barbare, épique.....	207	(sort de chevalier noir).....	183	eau.....	303
prix de vente.....	215	PNJ.....	112	cosmologie de D&D.....	151	ébénite.....	288
réparation.....	214	rôle dans la société.....	132	couche de glace.....		éboulements (dans un donjon).....	66
taille.....	213	barde, épique.....	207	(attribut de terrain).....	90	éboulis (attribut de terrain).....	89
utilisation.....	213	PNJ.....	113	couloirs (de donjon).....	63	échec critique (maladresse).....	28
ajustement de niveau.....	172, 199, 209	rôle dans la société.....	132	coup au but automatique.....	25	échelle et cases.....	19
alignement, des instances.....		bâtiments.....	101	coup automatiquement raté.....	25	échelle standard.....	19
dirigeants.....	138	bâtons magiques.....	211, 233-235	coups critiques.....	26	éclairage (dans un donjon).....	67
des objets intelligents.....	269	création.....	284	coups critiques.....		écologie (du monde).....	137
alliés.....	104	berme (attribut de terrain).....	91	moins meurtriers.....	28	écologie du donjon.....	76
altitude.....	90	blizzard.....	94	coût de création.....		économie.....	140
amis (des PJ).....	104	Bocob.....	143	(des objets magiques).....	215	Ego des objets intelligents.....	271
animaux (dans les donjons).....	76	brouillard.....	94	création aléatoire.....		égouts (milieu urbain).....	100
(en tant qu'ennemi).....	104	broussailles (attribut de terrain).....	87	de communauté.....	137	Ehlonna.....	143
animaux (dans un donjon).....	76	Bytopie.....	164	création d'objets magiques.....	282-287	elfes.....	141
anneaux magiques.....	211, 216-219	caractéristique des plans.....	148, 168	création d'un monde.....	135	elfes demi-humains.....	171
création.....	284	Carcères.....	161	création d'une cosmologie.....	167	Élysée.....	165
antimagic.....	290	cartographie.....	16, 47, 78	création de personnages.....		emplacement des objets magiques sur le corps.....	214
apprentissage des compétences.....	197	catapulte.....	99	au-delà du niveau 1.....	198	employés.....	105
apprentissage des dons.....	197	Céleste.....	164	au-delà du niveau 20.....	209	ennemis des PJ.....	103
apprentissage des nouveaux sorts.....	197	chaleur.....	302	créer une campagne.....	129	ennemis majeurs.....	104
		champignons fluorescent.....	77	Critique anéantissant.....		ensorceleur, épique.....	208
		champignons, moisissures.....	76	(don épique).....	209		
		et limons.....	76	culture asiatique.....	144		
		champion occultiste.....	181	cumul des bonus.....	21		

PNJ.....	116	guildes et organisations.....	133	milieux aquatiques.....	92	objectifs personnel	
rôle dans la société.....	132	habillage du donjon.....	65-66	mithral.....	288	des aventuriers.....	134
entraînement.....	197	Hadès.....	161	modification des races.....	171	objets à fin d'incantation.....	213
entre deux aventures.....	57	haies (attribut de terrain).....	88	modification du degré		objets à mot de commande.....	213
entrée de caverne		halfelins.....	141	de difficulté.....	30	objets à potentiel magique.....	213
(attribut de terrain).....	89	Héronéus.....	143	modification du jet.....	30	objets à usage.....	213
équilibre du jeu.....	13	Hextor.....	143	modifier la difficulté d'une		objets d'art (trésor).....	55
équivalence entre les valeurs de		hiérophante.....	188	rencontre.....	50	objets intelligents.....	268-272
caractéristiques.....	173	homme d'arme (classe de PNJ).....	109	modifier les règles.....	14	création.....	286
Erythnul.....	143	idées d'aventures.....	44	moine, épique.....	208	objets magiques.....	211-288
esclaves.....	142	identification des objets		PNJ.....	119	objets maudits.....	214, 272-277
espace étriqué.....	30	magiques.....	212	rôle dans la société.....	132	objets merveilleux.....	221, 235-257
esquive totale et extraordinaire.....	292	immunité contre le feu.....	292	moisissure brune.....	77	création.....	285
état gazeux.....	292	immunité contre le froid.....	292	moisissure jaune.....	77	obscurité.....	304
états préjudiciables.....	300-302	initiative à chaque round.....	22	monarchie (système politique).....	140	odorat.....	295
exemple d'aventure.....	83	inondations.....	93	monnaie.....	140	offre et demande.....	140
exemple de partie.....	8	Inspiration durable		monstres, dans une armée.....	133	Olidammara.....	14
exemples de degrés de difficulté.....	31	(don épique).....	209	errant.....	77	organisations.....	133
expert (classe de PNJ).....	108	intangibilité.....	293	interpréter.....	104	orques.....	141
facteur de puissance.....	36, 48	intérieur du donjon.....	58	plus puissants.....	50	ouragan.....	94
des compagnons d'armes hors		interrompre la partie.....	18	montagnes.....	89	paladin, épique.....	208
norme.....	199	invasions.....	133	montures.....	204	destriers.....	200, 204
des pièges.....	39, 75	invisibilité.....	293	et le don Prestige.....	199, 205	PNJ.....	121
des PNJ.....	38	jet d'attaque.....	26	inhabituelles.....	204	rôle dans la société.....	132
des rencontres ne résultant pas		jet de défense.....	25	intelligentes.....	205	paladins déçus.....	183
d'un combat.....	40	jet de sauvegarde.....	33	déplacement, aérien.....	20	Pandémonium.....	159
modification.....	40	contre les effets des objets		en diagonal.....	20	paralyse.....	295
facultés psioniques.....	292	magiques.....	214	en trois dimensions		parchemins.....	211, 257-263
faim.....	304	ou test de caractéristique ?.....	33	et quadrillage.....	19	création.....	285
faire 10.....	33	jet de sort.....	36	par cases.....	20	paroi rocheuse (attribut de terrain)	
faire jouer une séance.....	11	jets de dés des joueurs.....	18	se faufiler.....	29	89	
Familiier supérieur (don).....	200	Kord.....	143	montures savantes.....	23	passage dans l'éther.....	295
familiers, pour maître		lanceurs de sorts		Moradin.....	143	passage de niveau.....	197
de taille TG ou plus grands.....	203	(dans une armée).....	133	mort d'un personnage.....	41	peau de dragon.....	288
pour maître de taille TP		lave.....	303	mort instantanée.....	28	Félor.....	14
ou plus petits.....	202	le donjon comme site d'aventure.....	57	motivation des PJ.....	43	pente (attribut de terrain).....	89
supérieurs.....	200	lieu de la rencontre.....	50	moyen de contourner le piège		perception aveugle.....	299
féodalisme (système politique).....	141	ligne de mire.....	21	(élément d'un piège).....	68	perception des vibrations.....	295
fer froid.....	288	Limbes.....	158	munitions magiques.....	220	personnages épiques.....	205
feux de forêts.....	87	limon vert.....	76	murs (de donjon).....	63	multiclassés.....	207
Fharlanghn.....	143	localisation des créatures		murs d'enceinte (milieu urbain).....	99	personnages monstrueux.....	171-173
figurines.....	4, 15	invisibles.....	293	murs, portes et sorts de <i>détection</i>		de niveau épique.....	209
forêts.....	87	logique de jeu.....	12	60		valeurs de caractéristiques.....	172
fosses.....	69	lois.....	98	mystificateur profane.....	192	personnages, création.....	42
foule.....	100	machines de guerre.....	99	nains.....	141, 171	de bas niveau.....	135
froid.....	304	Magicien Rouge.....	189	nains d'or.....	171	de haut niveau.....	135, 141
fumée.....	304	magicien, épique.....	208	neige.....	93	élite.....	111
gardes et soldats.....	99	PNJ.....	118	Neull.....	143	moyens.....	111
gardien du savoir.....	187	rôle dans la société.....	132	niveau de difficulté.....	36, 48	perte de niveau.....	295
Carl Brilledor.....	143	magiciens et trésors.....	54	en cas de monstres multiples.....	48	petit pense-bête du MD.....	30
Géhénne.....	162	magie.....	142	modification.....	39	pièces (trésor).....	55
gemmes (trésor).....	55	bonus dus à la magie.....	21	niveau de lanceur de sorts (des		pièges.....	67-76, 82
gens du peuple (classe de PNJ).....	109	restriction en matière		objets magiques).....	215	manœuvrabilité.....	20
géographie.....	136	de magie.....	143	niveau du donjon.....	78	plaines.....	91
glace.....	304	magie.....	34	niveau global équivalent.....	172, 199,	plan Astral.....	154
gnomes.....	141	magocratie (système politique).....	141	209		plan de l'énergie négative.....	157
gobelins.....	141	maître des ombres.....	191	niveaux de vie.....	130	plan de l'énergie positive.....	157
gouffre (attribut de terrain).....	89	mal des hauteurs.....	90	niveaux négatifs.....	289	plan de l'Ombre.....	152
Grande Roue.....	153	maladie.....	294	noble (classe de PNJ).....	109	plan élémentaire de l'Air.....	155
grandes et petites		maladresse (échec critique).....	28	nouveaux combattants.....	24	plan élémentaire de l'Eau.....	155
créatures en combat.....	29	marécages.....	88	nouveaux dieux.....	143	plan élémentaire de la Terre.....	156
grêle.....	94	matériaux spéciaux.....	287-288	nouveaux joueurs.....	134	plan élémentaire du Feu.....	156
Gruumsh.....	143	mauvaise visibilité.....	86	nouveaux objets magiques.....	214, 286	plan Éthéré.....	151
guérison accélérée.....	292	maximum de dégâts possible pour		nouveaux sorts.....	35	plan Matériel.....	147
guerre.....	133	les sorts.....	36	nouvelles races.....	171, 173	plans extérieurs.....	147
guerrier, épique.....	208	Méchanus.....	163	noyade.....	303	plans intérieurs.....	147
PNJ.....	117	métacomposantes.....	36	Obad-Hai.....	143	plans transitoires.....	147
rôle dans la société.....	132	métamorphose.....	294	objectifs de mission.....	40	pluie.....	93

PNJ, ajustements raciaux	126	quadrillage	4	salles (de donjon)	63	temps de repos (pour les PJ)	198
attitude	128	racés	170	sceptres magiques	212, 264-268	tendances culturelles (selon la	
classes	107	modification	171	création	286	race)	141
dans une communauté	139	monstres en tant que race	171	Science de l'attaque surnaturelle (don		terrain difficile	86
embauché pour lancer		nouvelles	171, 173	épique)	210	Terres des bêtes	165
un sort	107	racés exotiques	170	Science de l'emplacement de sort		Terres Extérieures	166
facteur de puissance	38	Rage terrifiante (don épique)	210	(don épique)	210	terreur	299
prêtés	110-127	rayons	297	Science de l'ennemi juré (don		test de caractéristique	33
valeur de l'équipement	127	recherche des sorts originaux	198	épique)	210	test de compétence ou de caracté-	
poids (des objets magiques)	215	recherche des sorts originaux	198	Science de la forme animale		ristique	30
points d'expérience	36	récompenses	37	élémentaire (don épique)	210	thaumaturge	195
calculer soi-même	39	autres qu'un trésor	55	Science de la métamagie (don		théocratie (système politique)	141
dépense	41	réduction des dégâts	297	épique)	210	théurge mystique	196
et la mort	41	régénération	297	Science du coup étourdissant (don		tirage des valeurs de caractéris-	
modification	40	règles de conduite	11	épique)	210	tique	169
pour les compagnons d'armes	105	religion	143	se faufiler	29	toit (milieu urbain)	100
pour les personnages mons-		remise en place (élément d'un		se perdre	86	tornade	94
trueux	172	piège)	68	serviteurs fidèles	184	tour de siège	100
pour les PJ	36	rencontres aléatoires en donjon	78, 79-81	signes distinctifs des PNJ	128	tourbières (attribut de terrain)	88
progression différente	40	rencontres aléatoires en extérieur	95, 96-98	soif	304	trésors	51-56
récompense d'interprétation	40	rencontres en extérieur	95	soldats montés typiques	133	objets magiques en tant que	
points d'expériences et la mort	41	rencontres personnalisées	48	soldats typiques	133	trésors	
points de vie fixes (pour les PJ)	198	rencontres urbaines	101	sols (de donjon)	60	pour les compagnons d'armes	105
poison/venin	296	Renvoi planaire (don épique)	210	sortière (nouvelle liste de sorts)	175	type de jeu	7
politique	140	répartition de points d'achat	169	Sort de familier (don épique)	210	types de bonus	21
portes (de donjon)	60	répartition des valeurs d'élite	169	sorts, apprentissage	197	types de climat et de milieu natu-	
possessions matérielles	135	république (système politique)	141	de divination	34	rel	136
portions et huiles	211, 263-264	résistance à la magie	298	de zone	28	types de donjons	57
création	285	résistance au renvoi des morts-		lancés par des PNJ	107	types de terrains	87-93
poursuite	20	vivants	299	maximum de dégâts possible		unités d'élite	134
pouvoirs extraordinaires	289	résistance aux énergies destruc-		pour les sorts	36	valeur de Prestige	106
pouvoirs magiques	289	tives	299	recherche des sorts originaux	198	valeur des trésors	51
pouvoirs spéciaux	289	richesse selon le niveau	135	structure (des aventures)	44	valeur des trésors par rencontre	51
pouvoirs surnaturels	289	rodeur, épique	209	structure tribale (système poli-		valeurs de caractéristique des	
prendre feu	302	PNJ	123	trique)	140	personnages monstrueux	172
prendre les décisions	6	rôle dans la société	133	succès critique	34	Verna	14
préparer son action	25	rôle des classes dans la société	131	suivants	105	vents	94
Prestige (don)	106, 200	roublard, épique	209	taille des armes et dégâts	28	vision aveugle	299
prêtre, épique	208	PNJ	125	des créatures	29	vision dans le noir	299
PNJ	123	rôle dans la société	132	des objets magiques	213	vision nocturne	300
rôle dans la société	132	round de surprise	23	taxes et dime	140	vitesse réduite	20
prix de vente		rues (milieu urbain)	100	technologie	145	Wy-Djaz	14
(des objets magiques)	215	sables mouvants (attribut de		technologie	145	Yondalla	14
profil de caractéristiques	85	terrain)	88	téléporteurs	66	Ysgard	158
protecteur nain	193	Saint Cuthbert	14	tempêtes	91		
puissance des personnages	135			tempêtes de sable	91		

Liste des encarts

Pourquoi une révision	4	Option : compétences associées		Option : désamorcer un piège	70
Le rôle des encarts	4	à d'autres caractéristiques	33	Option : la vie de tous les jours	130
Aides de jeu	14	Option : succès et échec critique	34	Les coulisses de D&D : le degré de réalisme	
Les coulisses de D&D :		Option : jet de sauvegarde associés		de votre monde imaginaire	136
pourquoi des bonus différents	21	à d'autres caractéristiques	35	Pas d'encart pour les options	170
Option : nouvelle initiative à chaque round	22	Option : jet de sort	36	Les coulisses de D&D : pourquoi modifier les	
Option : monture savante	23	Option : métacomposantes	36	'classes de personnage ?	174
Option : toucher l'abri plutôt que la cible	24	Option : convocations de créatures		Les coulisses de D&D : une limite aux bonus à	
Option : coup au but automatique,		spécifiques	37	l'attaque et aux sauvegarde	207
coup automatiquement raté	25	Option : méthode simplifiée	39	Les coulisses de D&D : concevoir une	
Option : jet de défense	25	Option : progression différente	40	progression épique	210
Les coulisses de D&D : coups critiques	26	Les coulisses de D&D :		Option : nouveaux objets magiques	214
Option : combattant sonné	27	les points d'expérience	41	Les coulisses de D&D : comment intégrer des	
Option : dégâts excessifs en fonction de la		Les coulisses de D&D : quand un PJ est en		objets maudits à votre campagne	274
taille	27	reste	42	Les coulisses de D&D : affinité des emplace-	
Option : localisation des blessures	27	Cents idées d'aventure	44-45	ments sur le corps	286
Option : armes et équivalence	27	Conception d'une aventure	46	Les coulisses de D&D : pourquoi des maté-	
Option : mort instantanée	28	Les coulisses de D&D : valeur des trésors	54	riaux spéciaux	287
Option : coups critique moins meurtriers	28	Les coulisses de D&D : l'intérêt du donjon	58	Options : comptabiliser les points de caracté-	
Option : maladresse (échec critique)	28	Murs, portes et sorts de <i>détection</i>	60	ristiques perdus	290
		Les coulisses de D&D : à quoi servent les		Option : facultés psioniques non magiques	292
		pièges	67	Option : des chutes moins dangereuses	303

Liste des tables numérotées

Table 2-1 : manœuvrabilité en vol	20
Table 2-2 : augmentation des dégâts des armes selon la taille	28
Table 2-3 : diminution des dégâts des armes selon la taille	28
Table 2-4 : taille des créatures	29
Table 2-5 : exemples de degrés de difficulté	31
Table 2-6 : points d'expérience (monstre unique)	38
Table 3-1 : nombre de créatures rencontrées	49
Table 3-2 : difficulté des rencontres	49
Table 3-3 : valeur des trésors par rencontre	51
Table 3-4 : valeur moyenne des trésors	51
Table 3-5 : trésors	52-53
Table 3-6 : gemmes	55
Table 3-7 : objets d'art	55
Table 3-8 : objets non magiques	56
Table 3-9 : murs	59
Table 3-10 : portes	61
Table 3-11 : habillage - objets et éléments majeurs	65
Table 3-12 : habillage - objets et éléments mineurs	66
Table 3-13 : modificateurs au FP des pièges mécaniques	74
Table 3-14 : modificateurs au FP des pièges magiques	75
Table 3-15 : modificateurs au coût des pièges mécaniques	75
Table 3-16 : modificateur au coût des pièges magiques	75
Table 3-17 : types de portes	78
Table 3-18 : contenu des salles	78
Table 3-19 : pièges aléatoires, FP 1-3	82
Table 3-20 : pièges aléatoires, FP 4-6	82
Table 3-21 : pièges aléatoires, FP 7-10	82
Table 3-22 : ajustement de combat sous l'eau	92
Table 3-23 : détermination aléatoire du climat	94
Table 3-24 : effet du vent	95
Table 3-25 : liste de rencontres en extérieur	96-98
Table 3-26 : machines de guerre	100
Table 3-27 : bâtiments	101
Table 3-28 : rencontres en milieu urbain	102
Table 4-1 : salaire des employés	105
Table 4-2 : l'adepte	108
Table 4-3 : l'expert	108
Table 4-4 : homme ou femme du peuple	109
Table 4-5 : homme d'armes	109
Table 4-6 : alignement aléatoire des PNJ	110
Table 4-7 : classe aléatoire des PNJ	110
Table 4-8 : race des PNJ d'alignement bon	111
Table 4-9 : race des PNJ d'alignement neutre	111
Table 4-10 : race des PNJ d'alignement mauvais	112
Table 4-11 : barbares PNJ	113
Table 4-12 : bardes PNJ	114
Table 4-13 : druides PNJ	115
Table 4-14 : ensorceleurs PNJ	116
Table 4-15 : guerriers PNJ	118
Table 4-16 : magiciens PNJ	119
Table 4-17 : moines PNJ	120
Table 4-18 : paladins PNJ	122
Table 4-20 : prêtre PNJ	123
Table 4-21 : rôdeur PNJ	124
Table 4-22 : roubleur PNJ	126
Table 4-23 : valeur de l'équipement des PNJ	127
Table 4-24 : cent signes distinctifs	128
Table 5-1 : possessions matérielles des personnages en fonction du niveau	135
Table 5-2 : création aléatoire de communauté	137
Table 5-3 : armes asiatiques	145

Table 5-4 : armes de la Renaissance	145
Table 5-5 : armes de l'ère moderne	146
Table 5-6 : armes futuristes	146
Table 5-7 : destinations planaires aléatoires	151
Table 6-1 : l'archer-mage	176
Table 6-2 : l'archimage	177
Table 6-3 : l'arpenteur d'horizon	179
Table 6-4 : l'assassin	180
Table 6-5 : sorts connus par l'assassin	181
Table 6-6 : le champion occultiste	181
Table 6-7 : le chevalier noir	184
Table 6-8 : le disciple draconien	185
Table 6-9 : le duelliste	187
Table 6-10 : le gardien du savoir	188
Table 6-11 : secrets des gardiens du savoir	188
Table 6-12 : l'hiérophante	189
Table 6-13 : le Magicien Rouge	190
Table 6-14 : le maître des ombres	191
Table 6-15 : le mystificateur profane	193
Table 6-16 : le protecteur nain	194
Table 6-17 : le thaumaturge	195
Table 6-18 : le théurge mystique	197
Table 6-19 : bonus épique à l'attaque et aux sauvegarde	206
Table 6-20 : expérience et avantage liés au niveau épique	206
Table 7-1 : détermination aléatoire des objets magiques	215
Table 7-2 : anneaux	217
Table 7-3 : armes	219
Table 7-4 : détermination du type d'arme	220
Table 7-5 : armes de corps à corps usuelles	220
Table 7-6 : armes à distance usuelles	220
Table 7-7 : armes inhabituelles	221
Table 7-8 : propriétés spéciales des armes de corps à corps	222
Table 7-9 : propriétés spéciales des armes à distance	222
Table 7-10 : armes spécifiques	224
Table 7-11 : armures et boucliers	227
Table 7-12 : type d'armure	227
Table 7-13 : type de bouclier	228
Table 7-14 : propriétés spéciales des armures	228
Table 7-15 : propriétés spéciales des boucliers	229
Table 7-16 : armures spécifiques	230
Table 7-17 : boucliers spécifiques	231
Table 7-18 : baguettes	232
Table 7-19 : bâtons	233
Table 7-20 : objets merveilleux de faible puissance	236
Table 7-21 : objets merveilleux de faible puissance	237
Table 7-22 : objets merveilleux de faible puissance	238
Table 7-23 : type de parchemin	258
Table 7-24 : nombre de sorts par parchemin	258
Table 7-25 : niveau des sorts d'un parchemin	258
Table 7-26 : parchemins de magie profane	259-261
Table 7-27 : parchemins de magie divine	261-263
Table 7-28 : potions et huiles	263-264
Table 7-29 : sceptres	265
Table 7-30 : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents	269
Table 7-31 : objets maudits spécifiques	274
Table 7-32 : résumé des coûts de création des objets magiques	283
Table 7-33 : estimation du prix des objets magiques	287
Table 8-1 : pouvoirs spéciaux	290
Table 8-2 : maladies	294
Table 8-3 : poisons et venins	296
Table 8-4 : dégâts occasionnés par les chutes d'objets	303

Des trésors d'inspiration à votre portée

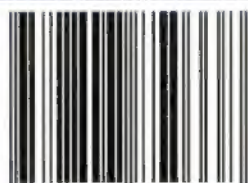
par Monte Cook, Skip Williams
et Jonathan Tweet

C'est à vous de créer les futures légendes d'un monde riche de monstres et de magie. Dans ces pages, vous trouverez tous les outils et les options nécessaires pour concevoir un univers détaillé et y faire vivre des aventures passionnantes à vos joueurs lors de vos parties du jeu de rôles DUNGEONS & DRAGONS.

GUIDE DU MAÎTRE 3.5

057DF17752

Euros: 39.90EU
Francs: 261.73 F



9 782847 850338

Spell
BOOKS

Visitez notre site :
www.asmodee.com

d20
system

Prix : 39,90 €

Ref. : DF177520000

ISBN : 2-84785-033-3